

ANTOINE BAUZATM

7 WONDERS CITIES

世界の七不思議：都市 第二版

「我々市民の有り様が、この都市の有り様に反映されるのだ。」（プラトン）



内容物

- ・七不思議ボード(ビザンティウムとペトラ)
- ・都市カード42枚(各世代14枚)
- ・外交トークン4枚
- ・借財トークン(価値-1が22枚、価値-5が4枚)
- ・価値6のコイン6枚
- ・スコアシート1冊
- ・新しい効果の説明シート3枚
- ・このルールブック

ゲームの概要

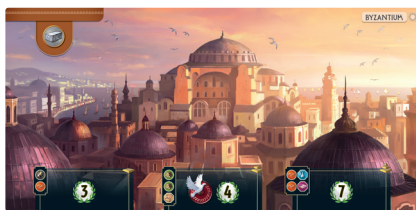
「借財」、「略奪」、「外交」……世界の七不思議にこの拡張セットを導入することで、古代の偉大なる都市のまた別の側面を見出すことができます。42枚の新たな世代カードと2つの新たな七不思議が、これまでにない効果をもたらします。

拡張セット「都市」では、世界の七不思議の基本ゲームに新たなルールが加わりますが、勝利条件は変わりません。

また、この拡張セットでは、4人または6人向けのチーム戦のバリエーションルールも加わります。

内容物の説明

七不思議ボード





Byzantium /ビザンティウムとPetra /ペトラは、この拡張セットを導入するときしか使用できません。

都市カード

黒色の都市カードは、新たなカテゴリーの建造物です。これらのカードは基本ゲームの世代カードに加えて使用します。

注意：

- ・拡張セット「都市」のすべてのカードには、簡単に他のセットのカードと分けられるように、カードの左下に  のシンボルを表示しています。
- ・色覚多様性対応のため、すべての黒色のカードには  のシンボルが表示されています。



借財トークン

借財トークンは、ゲーム中にプレイヤーの契約による借財を表します。これらはマイナスの価値を持ちます (-1または-5)。



外交トークン

外交トークンは、新ルール「外交」の効果を表します。



コイン

新たなコインは価値6で、コイン置き場に加えます。



注意: このルールでは、「Xコイン」を参照するときの「X」は、あなたが所持するコインの価値の合計数になります。言い換えると、「Xコインを取る」は、合計でXの価値になるようにコインを取るという意味です。

スコアシート

このスコアシートは、「指導者たち」、「都市」、「艦隊」の3つの拡張セットを使用した際の勝利ポイントの計算に対応しています。

新たな効果の説明シート

このシートは、ゲームの新しいシンボルを説明しています。

ゲームの準備

ゲームの準備は、以下の追加項目を除き、通常の世界の七不思議のゲームの準備に従います。

• 世代カードの準備:

1. **黒色**のカードを世代ごとに3つの山札 (第Ⅰ世代、第Ⅱ世代、第Ⅲ世代) に分け、それぞれをシャッフルします。
2. 世代ごとに、**プレイヤー人数**と同じ枚数の**黒色**のカードをランダムに引きま
す。残った黒色のカードは箱にしまします (今回のゲームでは使用しません)。
3. 基本ゲームの**紫色**のカードをシャッフルし、**プレイ人数+2枚**をランダムに引
きます。
4. ランダムに引いた**黒色**と**紫色**のカードを、基本ゲームの対応する世代の山札
に加え、世代の山札ごとにシャッフルをします。

• 借財トークンと外交トークンは、テーブルの中央に置きます。



ゲームの進行


ゲームの進行は、通常の世界の七不思議のルールに、以下の3つ新たなルールが加わります：


- A. ターンの追加
- B. コインの喪失と借財
- C. 外交

A. ターンの追加

各世代の開始時、各プレイヤーは**8枚のカード**（基本ゲームでは7枚）を受け取ります。したがって、各世代は1ターン追加でプレイすることになります。

B. コインの喪失と借財

黒色のカードの中には、他のプレイヤー全員のコインを失わせる  効果があります。コインは常に**ターンの終了時**、全員がカードをプレイして建造コストの支払いの後に失います。

コインを失う  コイン置き場に戻す）たび、**足りない分のコイン1につき価値-1の借財トークンを受け取らなければなりません**。実際に払える価値のコインが財産にあっても、借財トークンを受け取ることを選択できます。一部をコインで払い、一部を借財にすることも可能です。

重要：

- **受け取った借財は、返済できません。**
- **コインを失うことは、常にコインを獲得した後に発生します。**

ゲーム終了時、借財トークンを持っているプレイヤーは、借財の価値1につき勝利ポイント1を失います。

C. 外交

いくつかの黒色のカードと**ビザンティウム**の七不思議は、外交トークンを与える効果があります。

このトークンを使用するプレイヤーは、軍事紛争の解決中、**紛争に参加しません**。そうした場合、どの軍事紛争トークン（勝利も敗戦も）も受け取りません。外交トークンを使用した場合、使用したプレイヤーは軍事紛争の解決中はいないものとしてみなし、そのプレイヤーの左右の隣国同士が、世界の七不思議の通常ルールに従って軍事紛争を解決します。

外交トークンは、たとえ隣国よりも軍事力が高くとも、それを獲得したラウンドの軍事紛争の解決中に使用する**必要があります**。使用した外交トークンは、使用後に捨て札にします。

明確化：1人のプレイヤーが複数枚の外交トークンを得ることは可能ですが、各軍事紛争の解決後に必ず1枚は捨て札にする必要があります。

軍事紛争の解決に参加しているプレイヤーが2人だけの場合、そのプレイヤー同士が互いに向き合うだけで、軍事紛争トークンを1つずつ受け取ります。

例: 第II世代の終了時、あなたの軍事力は2だった。左側の隣国の軍事力は5で、左側の隣国の軍事力は4だった。あなたは外交トークン1枚を持っていたため、軍事紛争には参加せず、どの軍事紛争トークンも受け取らない。あなたの左右の隣国同士が軍事力を比較し、対応する軍事紛争トークンを受け取る。

あなたの左側の隣国

勝利

第II世代のあなたの都市

あなたの右側の隣国

敗戦

ゲームの終了

第III世代が終了し、軍事紛争の解決後にゲームは終了となります。
通常のゲームのルールに従い、勝利ポイントを計算します。

注意: 簡略化のため、借財はスコアシートの「コイン」の欄に記入します。

この欄は、
黒色のカードの勝利
ポイントを記入します。

「指導者たち」拡張セット

「艦隊」拡張セット

チーム戦の合計

緑色のカードの説明

この拡張セットでは、同一の科学シンボルを基本ゲームよりも多く持つことが可能です。

同一のシンボルの数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
勝利ポイント	1	4	9	16	25	36	49	64	81	*

* 同一のシンボルの数の乗数 (同一のシンボル10個の場合、10×10で勝利ポイント100) 分の勝利ポイントを得ます。

チーム戦のルール

4人はまた6人でゲームをする際、世界の七不思議のチーム戦をプレイすることが可能です。2つのチームを作り、**チームメイト同士が隣り合うように着席します。**

以下の追加項目を除き、通常の世界の七不思議のルールに従います。

世代の概要

ゲーム中、チームメイト同士で相談することができ、チームメイト同士で互いの手札（「指導者たち」拡張セットを使用する場合は、リーダーカードも）を見せ合うことができます。

各チームの制限事項：

- 資源は隣国から購入する前に、自分の資源を先に使用しなければなりません。
- 建造する際、対応する連鎖シンボルがある場合、常に連鎖を使用しなければなりません。
- プレイヤー同士でコインの貸し借りはできません。
- プレイヤー同士でカードの交換はできません。
- コインを失う建物を建造したとき、チームメイトにも影響します。

軍事紛争の解決

チーム戦では、**チームメイト同士は軍事紛争になりません。**

軍事力を**相手チームの隣国**と比べ、**2倍の軍事紛争トークン**を受け取ります。

- 軍事力が**同数**の場合、どの軍事紛争トークンも受け取りません。
- 自分の軍事力が**小さい**場合、**軍事的敗戦トークン2枚**を受け取ります。
- 自分の軍事力が**大きい**場合、対応する世代の**軍事的勝利トークン2枚**を受け取ります。

例：第Ⅱ世代の終了時、あなたの軍事力は2で、相手チームの隣国の軍事力は5だった。あなたは軍事的敗戦トークン2枚を受け取り、相手チームの隣国は第Ⅱ世代の軍事的勝利トークン2枚を受け取る。

相手チームの隣国



あなたのチームメイト

第Ⅱ世代のあなたの都市



外交

軍事紛争の解決中、あなたが外交トークンを持っている場合、その効果はチームとは別に自分だけに適用しなければなりません。その後、外交トークンは捨て札にします。この場合は、自分の**相手チームの隣国**と軍事力を比べなければなりません。受け取る**軍事的紛争トークンは1枚** (2枚ではなく) だけになります。

同一の軍事紛争の解決時に、あなたと相手チームの隣国の2人とも外交トークンを持っている場合、どちらも**どのトークンも**受け取りません。

例: 第II世代の終了時、あなたの軍事力は2で、相手チームの隣国の軍事力は5だった。あなたは外交トークン1枚を持っている。それでも軍事紛争に参加しなければならないが、あなたが受け取る軍事的敗戦トークンは1枚だけ、相手チームの隣国が受け取る軍事的勝利トークンは1枚だけとなる。

相手チームの隣国



勝利

第II世代のあなたの都市



敗戦

あなたのチームメイト

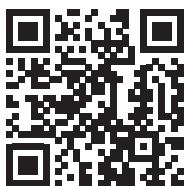


ゲームの終了

第III世代が終了し、軍事紛争の解決後にゲームは終了となります。通常のゲームのルールに従い、勝利ポイントを計算します。

自分と自分のチームメイトの勝利ポイントを合計します。**合計勝利ポイントの多いチームの勝利です。**同点の場合、合計の財産が多いチームが勝利します。それも同数の場合、勝利を分かち合ってください。

都市のもっと詳しい説明が必要ですか？
下記のサイトにFAQを用意しています：
www.7wonders.net/faq
または以下のコードをスキャンしてください：



CREDITS

Designer: **Antoine Bauza** • Illustrators: **Miguel Coimbra** & **Etienne Hebinger**
Development and publication: **Cédric Caumont** & **Thomas Provoost** aka "Les Belges à Sombreros"
and the **Repos Production team**. Complete credits online: www.7wonders.net/credits

© REPOS PRODUCTION 2012. ALL RIGHTS RESERVED.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

この商品を個人的な範囲を超える目的で使用することはできません。

