

7 WONDERS™ DUEL

AGORA



ルール

Antoine Bauza & Bruno Cathala

Antoine Bauza

「人間とは、分別のある動物である」

アリストテレス

内容物

- 元老院ボード1枚
- 影響力コマ24個（銅12個、銀12個）
- 元老院議員カード13枚（政治家7枚、陰謀家6枚）
- 七不思議カード2枚
- 謀略カード16枚
- 布告トークン16枚
- 進歩トークン2枚
- 交戦トークン4枚
- 得点記録用紙1冊
- プレイヤーエイドカード1枚
- ルールブック（本書）

ゲームの概要

文明の運命を形作る元老院の壁の中で決断が下されています……その一方で、薄暗い廊下で陰謀家たちが自らの目的のために暗躍しています。

この「7 Wonders:Duel／世界の七不思議：デュエル」の拡張は元老院議員と、元老院に対する彼らの影響力を追加します。議会議室を支配して布告から利益を得たり、確実に状況を一変させることができる陰謀家を呼び出したりしましょう。

この拡張は新たな勝利条件——政治的優位ももたらします。



内容物の説明

元老院議員カード

これらのカードはプレイヤーの大義に加わることができる元老院議員を表しています。元老院議員は政治家（白カード）と陰謀家（黒カード）という2つのカテゴリーに分かれています。



政治家
元老院議員



陰謀家
元老院議員



裏面

謀略カード

これらのカードは、プレイヤーがゲーム中に準備して発動させることができる謀略を表しています。各謀略カードは表面に固有の名前と効果を持っており、裏面には準備ゾーンがあります。



表面



裏面

布告トークン

これらのトークンは、元老院の各議会室が制定した布告を表しています。各布告トークンは固有の効果を持っています。



表面

裏面

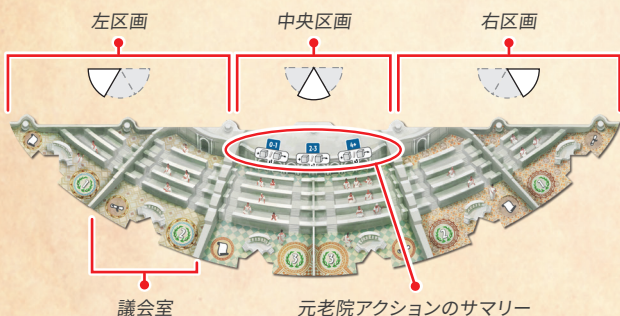
影響力コマ

これらのコマは、プレイヤーが元老院の各議会議室で持っている影響力を表しています。影響力コマは2色（プレイヤーごとに1色）あります。

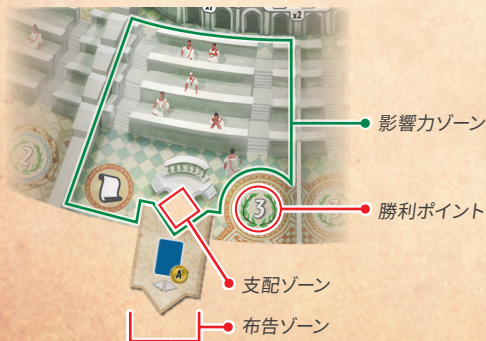


元老院ボード

このボードは元老院を表しています。元老院は**6つの議会議室**に分かれており、2つ1組で左区画、中央区画、右区画を形成しています。



各議会議室には**影響力ゾーン**、**布告ゾーン**、**支配ゾーン**があります。また、各議会議室はゲーム終了時に勝利ポイントをもたらします。



七不思議カード

「Curia Julia／クリア・ユリア」と「Knossos／クノッソス」は、この拡張を使ってプレイする場合にのみ使います。これらは基本ゲームの七不思議カードに追加されます。



進歩トークン

「Corruption／買収」と「Organized Crime／組織犯罪」は、この拡張を使ってプレイする場合にのみ使います。これらは基本ゲームの進歩トークンに追加されます。



交戦トークン

これらのトークンは、この拡張を使ってプレイする場合にのみ使われる新たな効果を追加します。これらは基本ゲームの交戦トークンに置き換わります。



得点記録用紙

この得点記録用紙は、プレイヤーがアゴラ拡張とパンテオン拡張を通じて獲得した勝利ポイントを記録するのに役立ちます。

プレイヤーエイドカード

このカードにはこの拡張を使ってプレイするとき、またはこのアゴラ拡張とパンテオン拡張を組み合わせる場合の各時代のカードディスプレイのレイアウトが示されています。

ゲーム後に簡単により分けられるようにするため、このアゴラ拡張の七不思議カードと進歩トークンには、その名前の横に□シンボルがついています。

ゲームの準備

通常の「世界の七不思議:デュエル」のルールに従って準備しますが、以下のルールが追加されます。

- ① **元老院ボード**を基本ゲームボードの下側に置きます。
- ② **世代カードの準備**:
 - すべての元老院議員カードをよく混ぜます。
 - 基本ゲームと同様に各世代の山札を準備します（各山からカードを3枚取り除くのを忘れないでください）。
そのあと、ランダムに以下のカードを追加します:
 - 第I世代：**元老院議員カード**5枚
 - 第II世代：**元老院議員カード**5枚
 - 第III世代：**元老院議員カード**3枚各世代のカードをよく混ぜて裏向きの山にします。
- ③ **第I世代のカードディスプレイ**を準備します（8ページ参照）。
- ④ **布告トークン**を裏向きにしてよく混ぜます。そのうち6枚をランダムに取り、各布告ゾーンに1枚ずつ（元老院ボード上のシンボルに従って表向きか裏向きで）置きます。



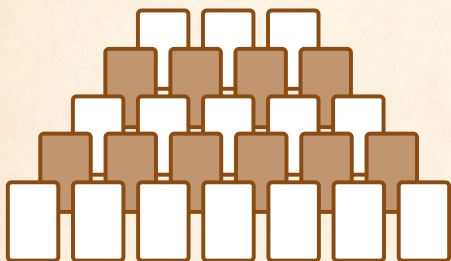
残りの布告トークンは表面を見ずに箱に戻します。これらは今回のゲーム中は使いません。

- ⑤ **謀略カード**をよく混ぜ、裏向きの山にします。
- ⑥ 基本ゲームのボード上の対応するスペースに、新たな**交戦トークン**を置きます。
- ⑦ 各プレイヤーは1色の**影響力コマ**12個を取ります。
- ⑧ すべての**進歩トークン**をよく混ぜ、基本ゲームのルールに従います。
- ⑨ すべての**七不思議カード**をよく混ぜ、基本ゲームのルールに従います。

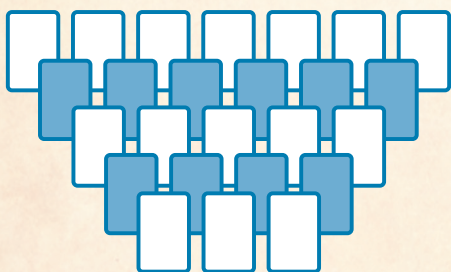


カードディスプレイのレイアウト

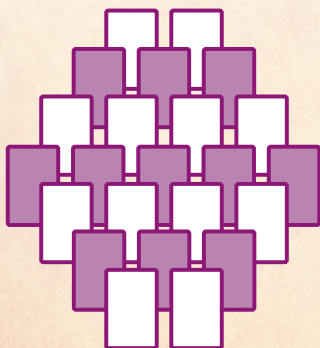
第Ⅰ世代



第Ⅱ世代



第Ⅲ世代



ゲームの進行


通常の「世界の七不思議：デュエル」のルールに従ってゲームを進行しますが、以下の5つの要素が追加されます。

- A. 元老院議員の雇用
- B. 謀略の準備
- C. 謀略の発動
- D. 議会室の支配
- E. 政治的優位の達成

A. 元老院議員の雇用

新たなカード——**元老院議員カード**がカードディスプレイ内で利用可能になります。他の世代カードと同様に、プレイヤーは**元老院議員**の雇用か七不思議の建造のために元老院議員カードをプレイするか、銀行からのコインの獲得のために捨て札にすることができます。

元老院議員（政治家か陰謀家）を雇用する場合、プレイヤーはコインコストを支払い、そのカードを表向きで自分の都市内に置きます。

 元老院議員カードのコストは、自分の都市内にすでに持っている元老院議員カードの枚数に等しくなります（このため、最初に雇用した元老院議員のコストは0コイン、2人目のコストは1コイン、3人目は2コイン……となります）。


そのあと、その元老院議員が**政治家**と**陰謀家**のどちらであるかに応じて、その**効果**を適用します。

政治家

政治家を雇用した場合、プレイヤーは自分の都市内にある**青**カードの枚数に応じた回数の**元老院アクション**を実行することができます。

自分の都市内にある 青 カードの枚数	0-1	2-3	4+
元老院アクションの回数	1	2	3


元老院アクションには「**影響力の配置**」と「**影響力の移動**」の2つがあります。元老院アクションごとに、プレイヤーはこの**配置**か**移動**を自由に選ぶことができます。

- **影響力の配置** + : 各政治家カードは1区画（左か中央か右）に対応しています。これはプレイヤーが影響力を置くことができる議会室を示しています。

プレイヤーは自分の**影響力コマ**を手元から1個取り、示されている区画内にある任意の議会室に置きます。裏向きの**布告**がある議会室に影響力コマを置いたとき、そのトークンを表向きにします。

明確化:

- 各議会室に置くことができる影響力コマの数に上限はありません。
- 各プレイヤーは影響力コマを12個ずつ持っています。手元に影響力コマがない場合、プレイヤーはもう「影響力の配置」アクションを実行することはできません。
- 同じ手番中に「影響力の配置」を複数回実行した場合、プレイヤーは示されている区画内にある2つの議会室のあいだで、影響力コマを自由に分配することができます。

- **影響力の移動** : 自分の影響力コマのうち1個を、任意の議会室から隣接している議会室へと移動させます。

明確化:



- プレイヤーは今置いた影響力コマを移動させることもできます。
- プレイヤーは同じ影響力コマを複数回移動させることもできます。

例: あなたは左区画を示している政治家を雇用し、自分の都市内に青カードを3枚持っている。このため、あなたは元老院アクションを2回実行することができる。あなたは影響力コマを1個置き、1個移動させることにした。



陰謀家

陰謀家を雇用した場合、プレイヤーは以下のアクションのうち**1つだけ**を実行することができます。

- **影響力の配置** + : 任意の議会室に影響力コマを**1個だけ**置きます。
- **謀略** : 謀略カードを**2枚**引きます。それらを見たあと、1枚を選んで裏向きで手元に置き、もう1枚を山札の一番上か一番下（自分で選びます）に置きます。

B. 謀略の準備

カードディスプレイからカードを取ったとき、プレイヤーはそのカードを使って、**持っている謀略を準備**することができます。そうする場合、選んだカードを裏向きで謀略カードの準備ゾーンに差し込み、半分だけ見えるようにします。この謀略は今や準備済みとなり、プレイヤーの手番は終了します。このアクションにはコストはかかりません。



謀略の準備

注意：謀略を準備するために、プレイヤーはカードディスプレイ内で利用可能な**任意のカード**を使うことができます。このカードは謀略を準備する以外に何の効果も持ちません。

C. 謀略の発動

自分の手番開始時、準備済みの謀略を持っている場合、プレイヤーはそのうち**1つ**を発動させることができます。そうする場合、発動させた謀略カードを表向きにしてその効果を適用します。その謀略カードは表向きで手元に残しておき、準備に使った世代カードもその下に残しておきます。

謀略の発動は**手番に加えて**発生します。このため、謀略の効果を解決したあとで、プレイヤーは通常通りに自分の手番をプレイします。

重要：準備されているかどうかを問わず、プレイヤーは手元に複数の謀略カードを持つことができますが、手番ごとに**1つの謀略だけを、常に手番開始時にのみ発動させることができます。**

実行できるアクションの概要

自分の手番中、プレイヤーは以下のことを実行できます。

1. 準備済みの謀略を1つ発動させる（任意）。
2. カードディスプレイにあるカードを使い、以下の**4アクションのうち1つ**を実行する（必須）。
 - 建造物を1つ建造するか、**元老院議員**を1人雇用する
 - そのカードを捨て札にして**コイン**を得る
 - **セ不思議**を1つ建造する
 - 謀略を1つ準備する

D. 議会議室の支配

ある議会議室で**厳密に**相手より多くの影響力コマを持っているとき、プレイヤーはその**議会議室を支配**します。

この支配を表すために、その議会議室にある自分の影響力コマのうち1個を支配ゾーンに移動させます（どちらのコマが多いかを確認するときにはこのコマも数えます）。議会議室を支配しているプレイヤーは、その**布告の効果**から利益を得ます（14ページ「布告」参照）。

例：元老院のある議会議室で、あなたは影響力コマを1個置いており、相手は1個も置いていない。あなたは優勢を得ているので、自分の影響力コマをこの議会議室の支配ゾーンに置いた。あなたはこの議会議室にある布告の効果から利益を得る。



影響力コマの数が同じ場合、どちらのプレイヤーもその議会議室を支配せず、布告から利益を得ません。この場合、どちらのコマも支配ゾーンに置きません。

ゲーム終了時、プレイヤーは支配している議会議室から**勝利ポイント**（議会議室に応じて1／2／3点）を得ます。

E. 政治的優位の達成

ゲーム中の任意の時点で、1人のプレイヤーが**元老院の6つの議会議室をすべて支配**している場合、そのプレイヤーが**政治的優位**によって即座にゲームに勝利します。

ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが**軍事的／科学的／政治的優位**を達成した場合、ゲームは即座に終了します。第III世代終了時までどちらのプレイヤーも優位を達成しなかった場合、得点記録用紙を使って勝利ポイントの計算を行います。

支配している議会議室による勝利ポイントの合計をこの段に記入します。

政治的優位によって勝利した場合、この段にチェックを入れます。

●		
●		
⊗		
⊖		
Σ		
●	□	□
●	□	□
●	□	□

より多くの勝利ポイント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、**青**カードからより多くの勝利ポイントを獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。これも同点の場合、両プレイヤーが勝利を分かち合います。

アゴラとパンテオン拡張

アゴラとパンテオン拡張を組み合わせて使う場合、カードディスプレイを準備するときにプレイヤーエイドカードを参照してください。ゲーム中、以下のアクションをこの順番で実行します。

1. 謀略を1つ発動させる（任意）。
2. カードディスプレイからカードを1枚プレイするか、
またはパンテオンのカードを1枚発動させる（必須）。

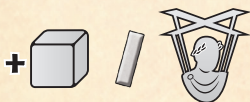


シンボルの解説

元老院議員



何回かの元老院アクションを実行する：示されている区画内の議会室に影響力コマを置くか、または任意の影響力コマを移動させる（またはその両方を実行する）。



あなたは任意の議会室に影響力コマを1個置くか、または謀略カードを2枚引いて1枚保持することができる。

布告



この色のカードを建造するとき、コストシンボル（資源1つかコインを選ぶ）を1つ無視する。



七不思議を建造するとき、任意の資源を1つ支払わずに建造する。



あなたまたは相手がこの色のカードを建造するたびに、現在の世代に等しい額のコイン（1／2／3コイン）を銀行から得る。



あなた**または**相手が七不思議を建造するたびに、現在の世代に等しい額のコイン（1／2／3コイン）を銀行から得る。



あなたが銀行から購入した資源（茶か灰）1つごとに、1コイン少ない額だけを支払う。

重要：この効果によって資源を無料で得ることはできません。支払うコストの最低額は常に1コインです。



実行できる元老院アクションの回数を決めるとき、あなたが持っている青カードの枚数に2を加える。



盾を1つ得て、即座に紛争コマを相手の首都に向けて1スペース進める。

明確化：この布告がある議会議の支配を失ったとき、あなたはこの盾を失い、紛争コマをあなたの首都に向けて1スペース進めます。この布告がある議会議の支配を相手があなたから奪った場合、紛争コマをあなたの首都に向けて2スペース進めます。



銀行からコインを得るためにカードを捨て札にしたとき、追加の2コインを得る。



建造物を建造するとき、相手が建造済みのカード上にある連鎖の利益を（自分がその建造物を建造済みであるかのように）得る。



陰謀家を雇用したとき、即座にもう1手番プレイする。

七不思議

これら2つの新たな七不思議は、プレイヤーがこれらを選んだときに即座に適用される効果（左上隅）を持っています。



この七不思議を選んだとき、そのプレイヤーは謀略カードを2枚引きます。それらを見たあと、1枚を選んで裏向きで手元に置き、もう1枚を山札の一番上か一番下（自分で選びます）に置きます。

この七不思議を建設したプレイヤーは以下の利益を得ます。

- 持っていて準備していない謀略を即座に1つ発動させる（任意）。
- 即座に銀行から6コインを得る。
- 即座に追加の手番をプレイする。



この七不思議を選んだとき、そのプレイヤーは任意の議会議室1つに自分の影響力コマを1個置きます。

この七不思議を建設したプレイヤーは以下の利益を得ます。

- 任意の議会議室1つに自分の影響力コマを即座に1個置く。
- 自分の影響力コマのうち1個を隣接している議会議室に即座に移動させる（任意）。
- ゲーム終了時に3勝利ポイントを得る。

進歩トークン



これ以降、あなたはすべての元老院議員（政治家と陰謀家）を無料で雇用することができる。



「謀略」アクション実行時、あなたは引いた謀略カードを両方とも保持し、裏向きで手元に置く。

謀略カードと交戦トークン



任意の議会議室1つに自分の影響力コマを1個置く。



自分の影響力コマのうち1個を隣接している議会議室に移動させることができる。



相手の影響力コマを1個選び、元老院から取り除く。



元老院にある自分の影響力コマの数に等しい額のコインを得る。



相手は、元老院にあるそのプレイヤーの影響力コマの数に等しい額のコインを失う。



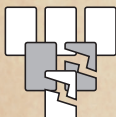
ボード上にあるか、**または**相手が持っているか、**または**ゲーム外にある進歩トークンを1枚選び、この謀略上に裏向きで置く。このゲーム中、どちらもこの進歩トークンを使うことはできない。



相手の建設済みの**青**カードを1枚選んで捨て札にする。



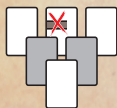
相手の建設済みの**黄**カードを1枚選んで捨て札にする。



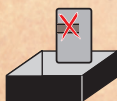
カードディスプレイにある利用可能なカードを1枚選んで捨て札にする。あなたは即座にこのアクションをもう一度実行することができる。



相手の**建設済み**の七不思議を1枚選んで箱に戻す。これはもう今回のゲームでは使われず、この七不思議の効果は失われる。

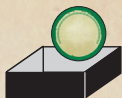


カードディスプレイの最後の段にある**建造物**カードを1枚取り、無料で建設する。元老院議員カードを選ぶことはできない。



- 第Ⅰ世代中は、第Ⅰ世代から取り除かれた3枚のカードを取る。
- 第Ⅱ世代中は、第Ⅰ世代と第Ⅱ世代から取り除かれた6枚(世代ごとに3枚)のカードを取る。
- 第Ⅲ世代中は、第Ⅰ、第Ⅱ、第Ⅲ世代から取り除かれた9枚(世代ごとに3枚)のカードを取る。

これらのカードから1枚を選んで無料でプレイする。



ゲーム開始時に取り除かれたすべての進歩トークンを取り、1枚選んでプレイする。



相手の**未建設**の七不思議を1枚選んで取り、あなたの都市に追加する。



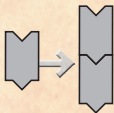
相手のコインの**半分**（端数切り上げ）を取り、あなたの所持金に追加する。



相手の**茶**カードか**灰**カードを1枚選んで取り、あなたの都市に追加する。



相手の**青**カードか**緑**カードを1枚選んで取り、あなたの都市に追加する。引き替えに、同じ色のあなたのカードを相手に1枚渡す。



元老院にある布告を1枚選び、任意の議会議室にある既存の布告の下に置く。

明確化：

- これ以降、ゲーム終了時まで、議会議室のうち1つには布告がなく、別の1つには布告が2つあることとなります。
- 布告がない議会議室も、ゲーム終了時には依然として勝利ポイントをもたらし、政治的優勢の達成には貢献します。

この拡張の明確化が必要ですか？
私たちのFAQを確認してください。
www.7wondersduel.com/faq
またはこのコードを読み取ってください。



CREDITS

Designers: **Antoine Bauza & Bruno Cathala**

Illustrator: **Miguel Coimbra**

Development and publication: **Cédric Caumont & Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombreros »
and the **Repos Production team**

Complete credits online: www.7wondersduel.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020.

ALL RIGHTS RESERVED.

Rue des Comédiens, 22 - 1000 Brussels - Belgium

www.rprod.com - Tél. +32 471 95 41 32

The contents of this game can only be used
for purposes of strictly personal
and private entertainment.

輸入発売元：株式会社ホビージャパン

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8

<http://hobbyjapan.co.jp/>

お問合せ: cardgane@hobbyjapan.co.jp