

ANTOINE BAUZA

TM

# 7 WONDERS

## 世界の七不思議 第二版

「この地球の良きものは、すべて都市へと流れ込む」(ペリクレス)

あなたは古代世界の7つある大都市の1つの指導者です。

科学的発見や、軍事的征服や、商業協定や、名声ある建造物を増やして自らの都市を発展させ、  
文明を栄光へと導いてください！

その間、同じような野望を持つライバルたちの動向にも注意しなければなりません。

あなたの七不思議は、来るべき千年を超えることができるでしょうか？

## ゲームの概要

このゲームは、世代と呼ばれる3つのラウンドをプレイします。各ラウンド中、全員同時にカードを1枚ずつプレイして、自らの都市を発展させます。

各カードは、建造可能な資源生産、市民、商業、軍事、科学、ギルドの建物を表しています。

各世代の終了時、両隣のプレイヤーとの戦争が発生します。第III世代が終了したら、自分の都市、七不思議、軍事力、財産からもたらされる勝利点を合計します。勝利点を最も多く獲得したプレイヤーが、ゲームの勝者となります。

## 内容物

- ・ 七不思議ボード 7枚
- ・ 世代カード 148枚 (第I世代49枚、第II世代49枚、第III世代50枚)
- ・ コイン78枚 (価値1のコイン54枚、価値3のコイン24枚)
- ・ 軍事紛争トークン 48枚 (各世代ごとに敗戦トークン8枚、勝利トークン8枚)
- ・ スコアシート 1冊
- ・ 効果の説明シート 3枚
- ・ カードと連鎖のリスト 1枚
- ・ このルールブック

# 内容物の説明

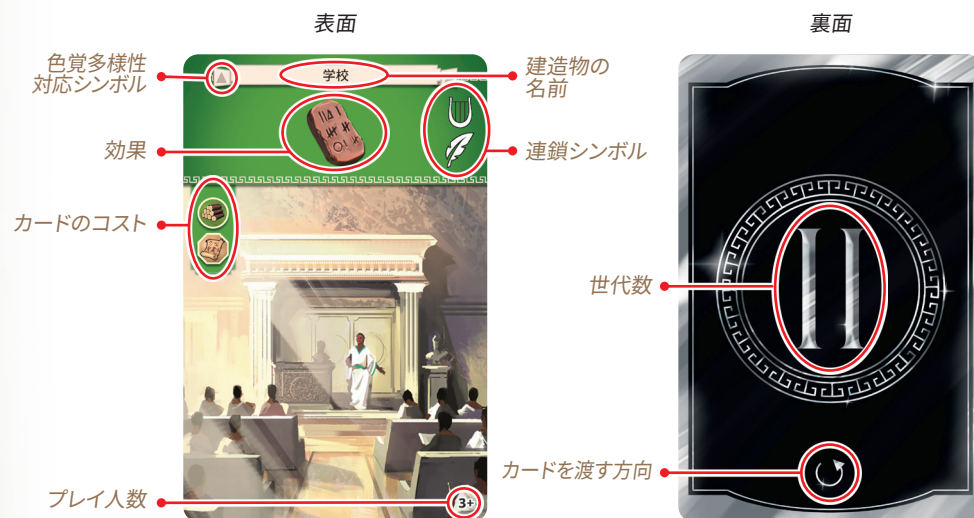
## 世代カード

世代カードは、プレイヤーがゲーム中に建造できる建造物を表しています。  
各カードの裏面には、そのカードの世代(第Ⅰ世代、第Ⅱ世代、第Ⅲ世代)が表示されています。

カードには7つの種類があります:

- ・ **茶色**のカード(原材料)は、**一般的な資源**を生産します:  
粘土、石材、鉱石、木材。
- ・ **灰色**のカード(製造物)は、**希少な資源**を生産します:  
ガラス、布、パピルス。
- ・ **青色**のカード(市民建造物)は、**勝利ポイント 1**になります。
- ・ **黄色**のカード(商業建造物)は、**商業上のアドバンテージ**を得ることができます。
- ・ **赤色**のカード(軍事建造物)は、あなたの**軍事力**を上昇させます。
- ・ **緑色**のカード(科学建造物)は、3つの**科学分野**におけるアドバンテージを得ます。
- ・ **紫色**のカード(ギルド)は、特定の条件を満たすことで**勝利ポイント 1**を獲得できます。

世代カードそれぞれの表面には、カードのコスト、効果、名前、色覚多様性対応のシンボル、連鎖が可能な場合の連鎖シンボル、カードを使用できるプレイ人数が表示されています。カードの裏面は、世代数とカードを渡す方向が表示されています。



## 七不思議ボード

各ボードには、プレイヤーがゲーム中に建造可能な七不思議が表示されています。  
七不思議には昼と夜の2つの面があり、3つまたは4つの建造の段階があります。  
建造の段階それぞれには、コストと効果があります。  
また、七不思議ボードにはゲーム開始時から生産できる資源があります。



## 軍事紛争トークン

軍事紛争トークンは、プレイヤーの軍事的勝利または敗戦を表します。  
軍事紛争トークンには以下の4種類があります:

- ・ 軍事的敗戦 -1トークン
- ・ 軍事的勝利 +1トークン
- ・ 軍事的勝利 +3トークン
- ・ 軍事的勝利 +5トークン



## コイン

コインは、プレイヤーの財産を表します。  
価値1と価値3のコインがあります。

**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。



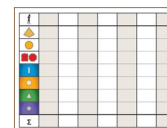
## 効果の説明シート

効果の説明シートには、ゲーム中で使用するすべてのシンボルについて説明しています。



## スコアシート

スコアシートは、ゲーム終了時に各プレイヤーの勝利ポイントを計算し、勝者を決める際に使用します。



## カードと連鎖のリスト

このシートは参照用としてお使いください。



## 色覚多様性対応シンボル

色覚多様性により色が見分けにくい方のために、ゲームで使用する各カードの色は、対応するシンボルで表示しています。

- 茶色    ◆ 灰色    | 青色    ● 黄色    ✕ 赤色    ▲ 緑色    ★ 紫色

# ゲームの準備

## 1 世代カードの準備:

- 世代カードを世代(第Ⅰ世代、第Ⅱ世代、第Ⅲ世代)ごとに分け、3つの山札にします。
- 世代ごとに、プレイ人数に応じて使用しないカードすべてを取り除いて箱にしまってください。カードに表示されている**プレイ人数以下**のカードのみを使用します。箱にしまったカードは、今回のゲームでは使用しません。

例: 5人でプレイする場合、世代カードの山札それぞれの、3+と4+と5+のカードすべてを使用します。

- 第Ⅲ世代の山札では、**紫色**のカードすべてを取り出します。その中から、**プレイ人数+2枚**のカードをランダム(表面を見ずに)に引き、第Ⅲ世代の山札に加えます。残りの**紫色**のカードは箱に戻し、今回のゲームでは使用しません。

例: 5人でプレイする場合、7枚のカード(5人+2枚)をランダムに引きます。

- 世代ごとに世代カードの山札をシャッフルし、テーブル中央に配置します。

## 2

各プレイヤーは、**七不思議ボード**1枚をランダムに取り、各自の前に好きな面(昼の面☀️または夜の面🌙)を表にして配置します。

注意: まだゲームに慣れていないうちは、七不思議ボードの**昼の面**を使用することをお勧めします。ゲームに慣れてきたら、**昼と夜の好きな面**を選んでプレイしてください。また、七不思議ボードをランダムではなく、自分たちで選んでプレイしてもよいでしょう。

## 3

**3コイン**(価値1のコイン3枚)を取り、自分の七不思議ボードの上に置きます。このコインが各自の開始時の財産になります。残りのコインはテーブル中央に置き、そこを**コイン置き場**とします。

## 4

すべての軍事紛争トークンをテーブル中央に置き、そこを**軍事紛争トークン置き場**とします。

## 5

上記以外のゲームの内容物はすべて箱に戻し、今回のゲームでは使用しません。



5人プレイ時の  
準備の例



捨て札置き場

## 4

軍事紛争  
トークン置き場



## 1

世代カード



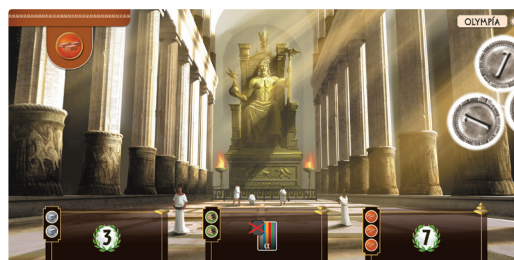
## 3

コイン置き場



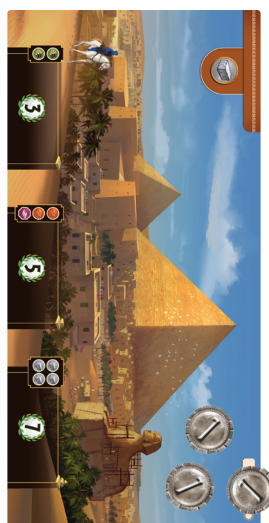
## 3

自分の財産

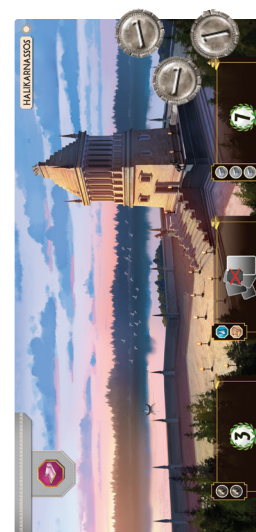


## 2

自分の七不思議



左側の  
隣国



右側の  
隣国

# ゲームの進行

ゲームは第Ⅰ世代、第Ⅱ世代、第Ⅲ世代の3つの連続したラウンドをプレイします。各ラウンドは、ほぼ同様の方法でプレイします。勝利ポイントは、第3ラウンドの終了後に計算します。

## 用語の定義:

**隣国:** このゲームでは、自分の右隣のプレイヤーと左隣のプレイヤーのことを「隣国」と呼びます。

**都市:** このゲームでは、自分の七不思議と建造したカードを含めた、自分が開発したもののことを「都市」と呼びます。

## 世代の概要

各世代の開始時、その世代(第Ⅰ世代、第Ⅱ世代、第Ⅲ世代)の山札を取り、その世代カードを各プレイヤーにランダムに7枚ずつ裏向きのまま配ります。配られたカードが自分の**初期手札**となります。

各世代は**6ターン**ずつ行います。各ターン、全員が**同時**に実行します。1つのターンは、3つのステージを次の順番で実行します。

1. カード1枚を選択
2. 選択したカードのプレイ
3. 手札を渡す

## 1. カード1枚を選択

他のプレイヤーに見られないように自分の手札を確認します。  
手札のカードから1枚を選んで、裏向きのまま自分の手前に出します。  
残りのカードは裏向きのまま脇に置いておきます。これらのカードは後で使います。

## 2. 選択したカードのプレイ

全員がカード1枚を選択したら、全員**同時**にそのカードをプレイします。  
このカードを使用して、以下のアクションのうち1つを実行することができます。

- A. カードの建造物の建造
- B. 七不思議の一段階の建造
- C. カードの売却

**注意:** 初めてのゲームの開始時は、ゲームに慣れるため、プレイヤー1人ずつが順番にアクションを実行することをお勧めします。

### A. カードの建造物の建造

自分のカードに表示されている建造物を建造するには、そのカードに表示されてるコストを払い、そのカードを自分の七不思議ボードの上側に表向きに置きます(6 - 7ページの世界の七不思議における建造を参照)。建造した建造物は、ゲーム終了時まで自分の都市に残ります。

**重要:** 1人のプレイヤーが同じ建造物を2つ以上建造することはできません。これは、自分の都市に同じ名前のカードは1枚しか置くことができないという意味です。

## 自分の都市へのカードの配置

同じ色のカードを効果が見えるようにずらして重ねて、  
自分の開始時の資源の上側に置きます。  
(8ページの例を参照。)

### B. 七不思議の段階の建造

自分の七不思議の段階を建造するには、自分の**七不思議ボード**の建造する段階に表示されているコスト**だけ**を払います(6 - 7ページの七不思議の建造を参照)。  
このとき、自分のカードを裏向きにして、七不思議ボード下側の現在建造する段階の下に、カード半分が隠れるように配置します。建造した段階の効果は、このときからゲーム終了時まで使用できるようになります。



**注意:** 七不思議の段階の建造には、どのカードでも使用することができますが、そのカードは段階の効果を実効にする以外の目的で使用することはできません。

**七不思議の段階**は、ゲーム中いつでも建造可能です。言い換えると、自分の七不思議の第一段階は、第Ⅰ世代でも第Ⅱ世代でも第Ⅲ世代でも建造可能です。しかし、七不思議の段階は、**左の段階から順番に建造していかなければなりません**(第一段階が完成したら第二段階、第二段階が完成したら第三段階が建造可能になります)。

**注意:** 七不思議の段階の建造は強制ではありません。

### C. カードの売却

自分のカードを売却して、コインを得ることができます。自分のカードを裏向きのまま捨て札としてテーブル中央に置き(ここを**捨て札置き場**にします)、**3コイン**をコイン置き場から取って、自分の財産に加えます。

3. 手札を渡す

全員がアクションを完了したら、自分が選択しなかったカードを取って、左側の隣国（第Ⅰ世代と第Ⅲ世代）か、右側の隣国（第Ⅱ世代）へ、裏向きのまま渡します。**カードを渡す方向**は、世代カードの裏面に表示されています。

したがって、自分の隣国から手札を受け取ることになります。受け取ったカードは、次のターンの自分の手札になります。ターンが進むごとに手札の枚数は1枚ずつ少なくなり、最後のターンには2枚だけになります。

最後のターン（第6ターン）


各世代の最後のターンとなる第6ターンの開始時には、隣国から2枚のカードを手札として渡されます。最後のターンは2枚のうち1枚を選び、残りの1枚は裏向きのまま捨て札置き場に置きます。ここでカードを捨て札にしても、コインを得ることはできません。

第6ターンは通常通り実行します。

その後、軍事紛争の解決へ進みます。

軍事紛争の解決

各世代は軍事紛争の解決をして終了となります。

自分が建造したカードと自分の七不思議ボードにある軍事シンボル（もしあれば）を数えて、自分の**軍事力**を決定します。その後、自分の軍事力の合計を、自分の左右の隣国と比較します。

隣国ごとに、

- 自分の軍事力がその隣国と同じ場合、どちらもトークンを得ません。
- 自分の軍事力がその隣国より小さい場合、軍事的敗戦トークン1枚を受け取ります。
- 自分の軍事力がその隣国より大きい場合、現在の世代に対応した軍事的勝利トークン1枚を受け取ります。



軍事的敗戦



第Ⅰ世代



第Ⅱ世代



第Ⅲ世代

軍事紛争を解決したら、現在の世代は終了となり、次の世代へと進みます。  
第Ⅲ世代の軍事紛争の解決の後、ゲームの終了（8ページ）へと進みます。

例：第Ⅱ世代の終了時、あなたの軍事力は4、左側の隣国の軍事力は5、右側の隣国の軍事力は2だった。あなたは左側の隣国には敗戦となるため、軍事的敗戦トークン1枚を受け取る。右側の隣国には勝利となり、第Ⅱ世代の軍事的勝利トークン1枚を受け取る。

あなたの左側の隣国



軍事力 = 5

第Ⅱ世代のあなたの都市



軍事力 = 4

あなたの右側の隣国



軍事力 = 2



軍事的敗戦



軍事的勝利



# 世界の七不思議における建造

ゲーム全体を通して、プレイヤーは**建造物**や**七不思議の段階**を建造することを選択できます。これを実行するためには、カードや七不思議の段階それぞれのコスト欄に表示されている建造コストを払わなければなりません。

**注意:** 1人のプレイヤーが同じ建造物を2つ以上建造することはできません。これは、自分の都市に同じ名前のカードは1枚しか置くことができないという意味です。

コストには以下のように異なる種類があります:

- A. コスト無し
- B. コインのコスト
- C. 資源のコスト
- D. 連鎖による無償のコスト

## A. コスト無し

カードのコスト欄に何も記載されていない場合、そのカードのコストは無く、建造する際に資源やコインは必要ありません。



## B. コインのコスト

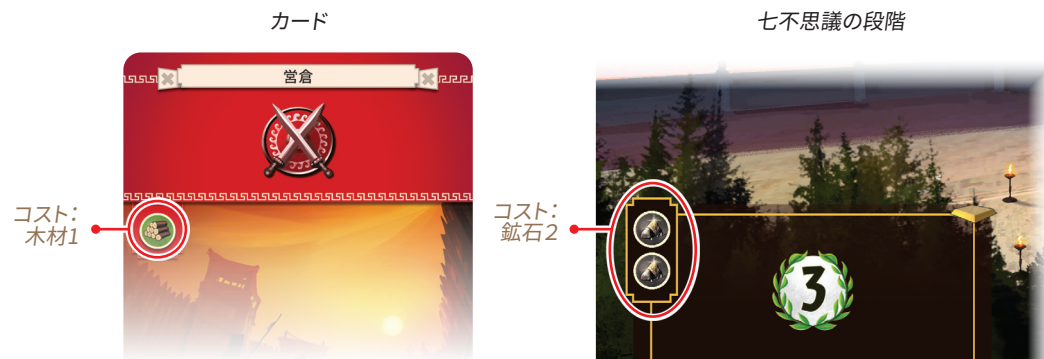
建造コストが1コインのカードがあります。そのカードを建造するとき、自分の財産から1コインを取って、コイン置き場に返します。



## C. 資源のコスト

建造するために1つ以上の資源のコストが必要なカードや七不思議の段階があります。このコストは、自分の都市で生産する資源か、隣国から購入する資源で払う必要があります。

**重要:** 建造に使用する資源は、失われることは無く、ゲーム全体を通して毎ターン使用することができます。



## 自分の都市で生産される資源の使用

自分の都市 (自分の七不思議ボード、灰色・茶色・黄色のカード、七不思議の段階) にある資源のシンボル1つにつきその資源1つを生産します。

資源のシンボルそれぞれは、各ターンに1度しか使用できません。

**例:** あなたは石材2と鉱石1とパピルス1を生産している。したがって、コストが鉱石1の「兵舎」や、コストがパピルス1の「写字室」の建造が可能である。しかし、粘土を生産していないので、「櫓」の建造はできない。



## 隣国の都市から資源を購入する

カードや七不思議の段階を建造する際に自分の都市で生産できない資源が必要な場合、隣国の都市を確認してみてください。隣国で自分が必要な資源を生産している場合、その資源を隣国から購入することができます。

隣国から資源を購入する場合、購入する資源1つにつき**2コイン**を資源の所有者へ払います。このプレイヤーは自分のカードは保持し、今購入した資源を使用することができます。

それぞれの資源シンボルは、同一のプレイヤーによって1ターンにつき1回しか購入されません。同一のプレイヤーから購入できる資源は、ターンごとに資源のシンボル1つにつき1つだけです。購入した資源は、購入したターンに使用しなければなりません。

隣国から購入できる資源には以下の物があります：

- ・ そのプレイヤーの七不思議ボードに開始時から生産できる資源
- ・ そのプレイヤーの**茶色**のカードが生産する資源
- ・ そのプレイヤーの**灰色**のカードが生産する資源

そのプレイヤーの**黄色**のカードや七不思議の段階が生産する資源は、購入することができません。

隣国が、2つの資源のうち**1つを選択して生産するカード**を所持している場合、**隣国ではなく**、購入する側のプレイヤーがどちらか1つを選んで購入できます。

注意：

- ・ 資源を購入するには、自分のターンの開始時に必要なコインを使わなければなりません。同一ターン中に他のプレイヤーから受け取ったコインを使用することはできません。
- ・ 隣国が同一ターン中に建造した建造物が生産する資源は、購入することができません。
- ・ 自分の隣国からの資源の購入を断ることができません。
- ・ 自分の左右の隣国から同一の資源を購入することは可能です。

## D. 連鎖による無償のコスト

第II世代から、いくつかのカードには**無償で建造ができる条件**を表す**連鎖シンボル**が表示されています。すでに建造済みのカードの右上にあるシンボルと同じシンボルのあるカードを持っている場合、そのカードを**無償**で建造することができます。

例：第I世代に自分の都市に「劇場」建造していた場合、第III世代に同じ連鎖シンボルが表示されている「庭園」を無償で建造することができます。



注意：

- ・ 同一の連鎖シンボルを持つカードが都市に無い場合でも、資源のコストを払うことで建造することが可能です。
- ・ 2通りの連鎖が可能なカードもあります。このような場合、カード右上に表示されている2つのシンボルを参照します。



# ゲームの終了

第Ⅲ世代が終了し、軍事紛争の解決が終了すると、ゲームは終了となります。スコアシートを使用して勝利ポイントの計算をします。合計勝利ポイントの最も多いプレイヤーが勝者です。同点の場合、所持している財産の多い方を上位とします。それも同じ場合は、当該プレイヤー間で勝利を分かち合ってください。

## 勝利ポイントの計算

スコアシートを使って勝利ポイントを計算してください。

## 1 七不思議ボード

自分の七不思議ボードの建造済みの段階に表示されている勝利ポイントを合計します。

## 2 財産

自分の財産にある**3コインのセット1つ**につき勝利ポイント1を得ます。

### 3 軍事紛争

自分が所持する軍事紛争トークンすべての勝利ポイントを合計します。敗戦トークンの場合、勝利ポイントがマイナスされるため、マイナスの勝利ポイントになることもあり得ます。

#### 4 青色のカード

自分の都市にある青色のカードに表示されている勝利ポイントを合計します。

## 5 黄色のカード

自分の都市にある**黄色**のカードに表示されている勝利ポイントを、カードに説明されている効果に従って合計します(詳細は効果の説明シートを参照)。

## 6 緑色のカード

自分の都市と七不思議ボードの建造済みの段階に表示されている科学シンボルを数えます。科学シンボルは、異なる2つの方法で勝利ポイントを算出し、それぞれが勝利ポイントに加算されます。

- ・ **同一のシンボル**：種類ごとに同一のシンボルが何個あるかを数え、下の表の通りの勝利ポイントを獲得します：

同一のシンボルの数	1	2	3	4	5	6
勝利ポイント	1	4	9	16	25	36

- ・異なるシンボル3個のセット:異なる科学シンボル3個で1セットとし、1セットにつき7勝利ポイントを得ます。

## 7 紫色のカード

自分の都市にある**紫色**のカードに表示されている勝利ポイントを、カードに説明されている効果に従って合計します(詳細は効果の説明シートを参照)。



## CREDITS

**CREDITS**  
 Designer: **Antoine Bauza** • Illustrator: **Miguel Coimbra**  
 Development and publication: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost** aka « Les Belges à Sombremos »  
 and the **Repos Production team**.  
 Complete credits online: [www.7wonders.net/credits](http://www.7wonders.net/credits)

© REPOS PRODUCTION 2010.  
ALL RIGHTS RESERVED.  
ens, 22 • 1000 Brussels - Belgium  
2 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://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。