

# 7 WONDERS™ DICE

## 世界の七不思議ダイス



ルール動画を  
見ましょう!

最も大きな7つの古代都市のうち1つを繁栄に導きましょう。時の流れをもともしない驚異を建設し、科学の進歩を成し遂げ、商業を発展させ、資源と黄金の備蓄を手堅くやりくりしましょう。しかし、近隣の都市にも目を光らせましょう。彼らを見れば高くつきます!

プレイヤーは数ターンにわたってゲームをプレイします。ターン中、プレイヤーはダイスを使って自分の都市を建設します。ゲーム終了時にすべての勝利点を計算し、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。



### 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、このゲームで使われている各色には特定のシンボルが対応しています。



緑



灰



青



黄



赤



紫



黒



白



**内容物:** ダイス10個 (灰3個、青1個、赤1個、黄1個、緑1個、白1個、黒1個、紫1個)、ボード7枚、筆記用具7本、布7枚、小箱 (広場) 1つ、得点記録ボード1枚、プレイヤーエイド3枚、ルールブック1冊

## ゲームの準備

- ① 各プレイヤーはランダムなボード1枚と筆記用具1本を取ります。
- ② 広場と呼ばれる小箱をテーブルの中央に置きます。
- ③ 広場の中に初期ダイス7個(灰3個、青1個、赤1個、黄1個、緑1個)を入れます。
- ④ 特殊ダイス3個(黒1個、白1個、紫1個)を近くに置きます。これらはあとで使うことになります。



### あなたの都市内の建物

- A** 驚異
- B** ギルドの中庭
- C** 指導者の回廊
- D** 西部兵舎
- E** 集会場
- F** 市場
- G** 大学
- H** 東部兵舎

### 外部の建物

- I** 倉庫
- J** 黄金保管庫



# ゲームの進行の概要

プレイヤーは数ターンにわたって「世界の七不思議ダイス」をプレイします。各ターンは2フェイズからなります。

## 1. ダイスの混ぜ合わせ

プレイヤーのうち1人は広場のふたを閉じ、テーブル上でよく振ってダイスを混ぜます。そのあとふたを慎重に取り、ダイスとそのコストを公開します。

広場は4つの区画に分かれており、各区画は異なるコスト(0/1/2/3コイン)に対応しています。



## 2. アクション1つの実行

各プレイヤーは同時に、以下の3アクションのうち1つを実行しなければなりません。

A. 建物を1つ建設する

B. 自分の驚異を建設する

C. 手番をパスする

### A. 建物を1つ建設する

- ※ 広場にある利用可能なダイス7個のうち1個を選びます。そのダイスの上面のシンボルは、自分のボード上の建物1つに対応しています。広場内の区画に応じて、プレイヤーは黄金保管庫にあるコインを使ってダイスコストを支払います(5ページ「黄金保管庫」参照)。

**注意:** 広場からダイスを取り除いたりはしません。複数のプレイヤーが同じダイスを選ぶことができます。

- ※ 自分のボード上でそのシンボルについている矢印は建設順を示しています。スペースを塗りつぶすとき、プレイヤーはこの建設順に従わなければなりません。プレイヤーは倉庫にある資源か黄金保管庫にあるコイン(またはその両方)を使って、そのスペースに示されている建設コストを支払います(5ページ「倉庫」「黄金保管庫」参照)。
- ※ 最後に、そのスペースを塗りつぶします。これ以降、プレイヤーはその効果から利益を得ます(プレイヤーエイド参照)。



この例では、プレイヤーは左から右の順でスペースを塗りつぶさなければなりません。

## B. 自分の驚異を建設する

驚異はダイスを選ばずに都市内で建設することができる唯一の建物です。プレイヤーは矢印で示されている順番に従ってスペースを塗りつぶさなければなりません。

プレイヤーは倉庫にある資源か黄金保管庫にあるコイン(またはその両方)を使って、そのスペースに示されている建設コストを支払います(5ページ「倉庫」「黄金保管庫」参照)。

最後に、そのスペースを塗りつぶします。これ以降、プレイヤーはその効果から利益を得ます(プレイヤーエイド参照)。

## C. 手番をパスする

スペースを塗りつぶすことができない(または塗りつぶしたくない)場合、手番をパスして3コインを得ます(5ページ「黄金保管庫」参照)。

### ボーナススペース

自分の都市にある建物1つのすべてのスペースを塗りつぶしたとき、プレイヤーはそのことを宣言して、**選択可能な任意のボーナスを塗りつぶし**、即座にその効果から利益を得ます(プレイヤーエイド参照)。



ボーナス

全プレイヤーが1アクションを実行したあと、新たなターンを始め……というようにして、ゲームが終了するまで続けます。

## ゲームの終了

1人のプレイヤーが**3つすべてのボーナス**を塗りつぶしたとき、ゲームは終了に向かいます。現在のターンを完了させ、そのあと**最後の1ターン**をプレイしてから最終得点計算を行います(8ページ参照)。

## ボードの概要

ボードは2パートに分かれています。下段はプレイヤーの経済に対応しており、上段は都市を表しています。各建物は固有の特徴やさまざまな効果を持っています。特徴については以下で説明されており、すべての効果はプレイヤーエイドに記されています。

### 倉庫



倉庫内で塗りつぶされている各スペースは、プレイヤーが**資源を1つ生産している**ことを表しています。**支払った資源を失うことなく**、プレイヤーは生産している資源をゲーム終了まで持ち続けます。

ボード上のすべてのスペースは、塗りつぶすために0~6つの資源(**種類は問いません**)を必要とします。あるスペースの建設コストを支払えるだけの資源を生産していない場合、**足りない資源1つごとに1コインを支払わなければなりません**。

### 黄金保管庫



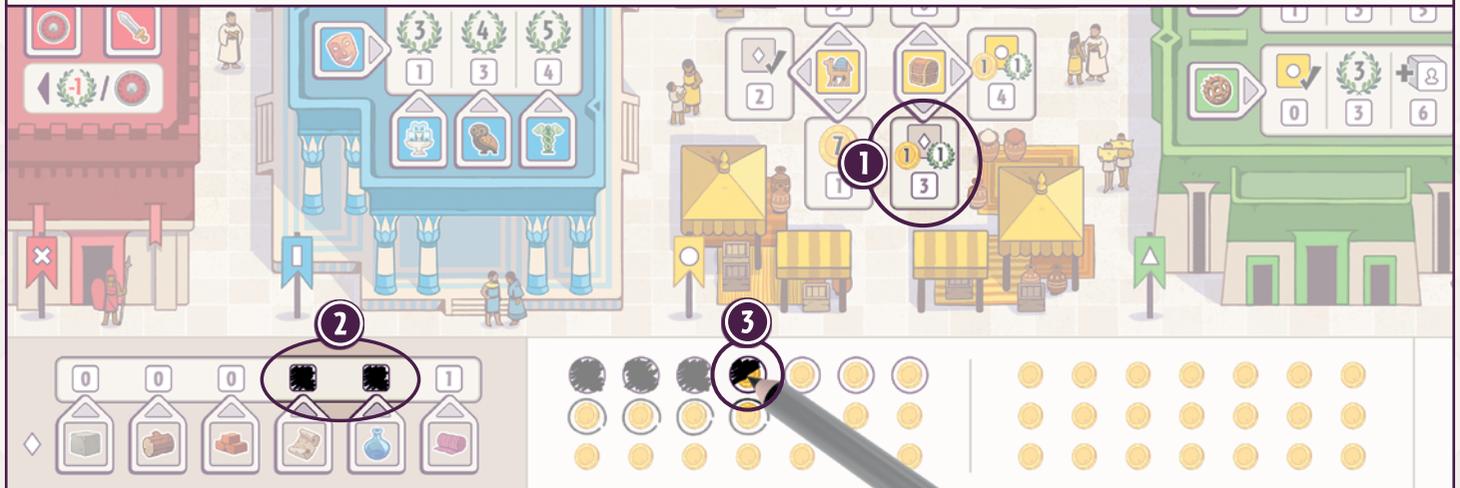
コインは**ダイスコスト**を支払うために使われます。また、十分な資源を生産していない場合、スペースの**建設コスト**を支払うために使うこともできます。

コインを得たとき、プレイヤーは黄金保管庫のコインを**丸で囲みます**。プレイヤーはすでに丸で囲まれている**コイン7つの段**を持ってゲームを始めます。

コインを支払うとき、プレイヤーは**丸で囲んだコイン**を塗りつぶします。

**注意:** コインを得たときに黄金保管庫がいっぱいの場合、以前に塗りつぶしたコインを消して、そのコインを再び丸で囲みます。

**例:** プレイヤーが塗りつぶしたいスペースは3資源を必要とします①。資源を2つしか持っていないので②、プレイヤーは足りない分を補うために1コインを支払わなければなりません③。



## 驚異



各都市には3つの建設ステップからなる驚異が1つあります。プレイヤーは各驚異固有の効果から利益を得ます(プレイヤーエイド参照)。

**忘れやすいルール:** 驚異を建設する場合、ダイスは選びません。

## 集会場



集会場の各スペースは、青ダイス上にある異なる2つのシンボルのいずれか1つを使って塗りつぶすことができます。



集会場のすべてのスペースを塗りつぶした最初のプレイヤーは追加の3勝利点を得ます。これを示すため、そのプレイヤーは集会場の右上にあるスペースを塗りつぶします。

## 市場



市場には と シンボルに複数の矢印がついています。これらのスペースは任意の順番で塗りつぶすことができます。

## 兵舎



西部兵舎は左隣の都市に対する軍火力(攻撃 と防御 )を表しています。東部兵舎は右隣の都市に対する軍火力(攻撃 と防御 )を表しています。

攻撃スペースを塗りつぶしたとき、プレイヤーは防御側の都市が**以前のターン**までに塗りつぶしていた防御スペースの数に応じて勝利点を得ます。

- ＊ 防御側の都市の**防御が0**の場合、示されている勝利点を得ます。
- ＊ 防御側の都市の**防御が1**の場合、示されているより1点少ない勝利点を得ます。
- ＊ 防御側の都市の**防御が2**の場合、示されているより2点少ない勝利点を得ます。

**重要:** 獲得した勝利点は即座に、今塗りつぶしたスペース上の シンボル内に記入します。

**注意:** 2人ゲームでは、西部兵舎は対戦相手の東部兵舎に隣接しています。反対に、東部兵舎は対戦相手の西部兵舎に隣接しています。

**例:** プレイヤーは右隣の都市を初めて攻撃しました **①**。相手はすでに防御を1持っていたので **②**、プレイヤーは2勝利点(3-1=2)を得て、月桂冠の中に直接記入しました **③**。



あなたの  
東部兵舎

①



右隣の  
都市の  
西部兵舎

②



あなたの  
東部兵舎

③

## 大学



大学によって、プレイヤーは3個の特殊ダイスを使えるようになります。

- ※ **黒ダイス**によって、プレイヤーはボード上の異なる建物を塗りつぶすことができます。
- ※ **白ダイス**は指導者の回廊を利用する手段をもたらします。
- ※ **紫ダイス**はギルドの中庭を利用する手段をもたらします。

ある特殊ダイスを最初に誰かが解放したとき、そのプレイヤーは広場内にある**灰ダイス**をランダムに1個選び、(ターン終了時に)解放した特殊ダイスに交換しなければなりません。

**重要:** 広場にある特殊ダイスは、自分でその特殊ダイスを解放するまでは選ぶことはできません。

## 密偵



都市に黒い建物はありますが、黒ダイスの各面によって、プレイヤーは任意の建物のスペース1つを直接塗りつぶすことができます(プレイヤーエイド参照)。

## 指導者の回廊



指導者の回廊自体は固有の特徴を持っていませんが、その効果を使って都市の建設を加速することができます(プレイヤーエイド参照)。

## ギルドの中庭



ギルドの中庭のスペースを塗りつぶすために、プレイヤーは**紫ダイス**に示されている**建物**で、両隣の2都市それぞれと同じ(またはそれ以上の)数のスペースを塗りつぶしていなければなりません。

2人ゲームでは、プレイヤーは示されている建物で、対戦相手より**多くの**スペースを塗りつぶしていなければなりません。

**注意:** 現在のターン中に塗りつぶしたスペースは数えません。

**例:** 紫ダイスには  が示されています。プレイヤーは自分の市場の2スペースを塗りつぶしています①。右隣の都市も2つ塗りつぶしており②、左隣の都市は1つしか塗りつぶしていません③。このため、プレイヤーはギルドの中庭の1スペースを塗りつぶすことができます④。



あなたの市場

①



右隣の都市の市場

②



左隣の都市の市場

③



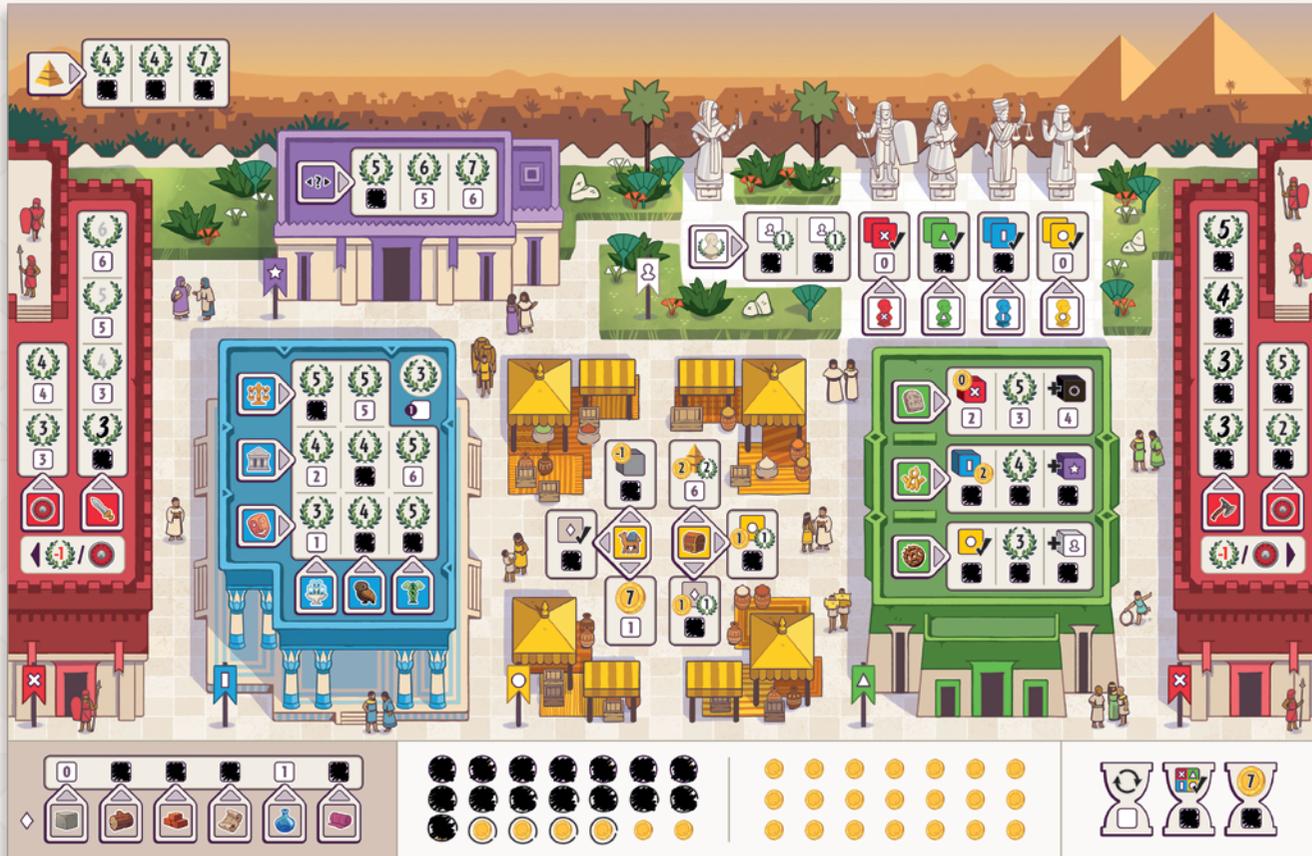
あなたのギルドの中庭

④

# 最終得点計算

得点記録ボードを使って、**自分の都市の建物**による勝利点を記録します。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、未使用の丸で囲まれたコインを最も多く持っているプレイヤーがゲームに勝利します。これも同数の場合、その全員が勝利を分かち合います。

## 最終得点計算の例:



	エルサ
	15
	3
	22
	18
	8
	7
	5
	8
$\Sigma$	86

デザイン: Antoine Bauza

イラスト: Agnès Ripoché

クレジットと謝辞: [www.rprod.com/en/7-wonders-dice/credits](http://www.rprod.com/en/7-wonders-dice/credits)

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

このゲームの内容物は個人的な娯楽のためにのみ使うことができます。

