Antoine Bauza

# 7 WONDERS CITIES™

ルール

*「都市を形成しているのは城壁ではなく、人々である」*
*ープラトン*

# 内容物

- 七不思議ボード　2枚
- 七不思議カード　2枚
- 第Ⅰ世代の都市カード　9枚
- 第Ⅱ世代の都市カード　9枚
- 第Ⅲ世代の都市カード　9枚
- ギルドカード　3枚
- リーダーカード　6枚
- 価値1の借財トークン　27枚
- 価値5の借財トークン　4枚
- 外交トークン　3枚
- スコアブック　1冊
- ルールブック　1冊

# 概要

この拡張セットを7 Wonders/世界の七不思議に導入することで、古代の大都市の別の一面を発見することができるでしょう。27枚の新しいカードは、今までにない効果をもたらす新たな建造物です。またこの拡張セットには、追加のギルドカード3枚、リーダーカード6枚と、2種類の七不思議が入っています。さらに世界の七不思議：都市では、8人用ルールとチーム戦のルールも紹介しています。

# 内容物の説明

### 七不思議ボード
ペトラのエル・カズネとビザンティウムの聖ソフィア大聖堂の七不思議ボードが追加されています。これらの効果については9ページを参照してください。

### 都市カード
黒の都市カードは、新たに加わったカテゴリーのカードです。
各ゲームの第Ⅰ、第Ⅱ、第Ⅲ世代のカードに、ランダムに加えて使用します。

### ギルドカードとリーダーカード
新たなギルドカードとリーダーカードは、今までのものに加えて使用します。

注意：「世界の七不思議：都市」拡張セットとあわせて使用する必要のあるカードもあります。

この拡張セットに入っているすべてのカードには、使用後に簡単に他のセットのカードと分けることができるように、 のシンボルが付いています。

### 借財トークン
このセットを加えると、都市はお金を失い、場合によっては借財トークンに表示されている（-1VPと-5VP）の負債を負うこともあります。

### 外交トークン
外交トークンは、新ルール「外交」の効果の際に使用します。

### スコアブック
新しいスコアブックが箱に入っています。都市カードによって獲得するVPやチーム戦の得点を追加で記載できるようになっています。

# ゲームの準備

各世代のカードの山札に、各世代に対応した黒の都市カードを、プレイ人数と同じ枚数分加えてください。
*注意：加える都市カードは表面を見ずに、ランダムに選択してください。残った都市カードは今回のゲームでは使用しないため、表面を見ずに脇に置いておいてください。*

新しいギルドカードは、今までのギルドカードにまぜて使用します。ただし、使用するギルドカードの枚数は、今までのルールと同じ（プレイ人数+2枚）です。

*例：カートは6人用のゲームの準備をしている。彼はまず基本ゲームのカードから7人以上（7+）のカードを取り除く。次に第Ⅰ世代の都市カード6枚と第Ⅱ世代の都市カード6枚と第Ⅲ世代の都市カード6枚をランダムに選び、各世代の山札に加えた。次にギルドカード8枚を第Ⅲ世代の山札に加えた。*

# ゲームの概要

各世代の開始時、各プレイヤーは手札を（基本ゲームの7枚ではなく）8枚ずつ受け取ります。
したがって、各世代とも通常より1枚多いカードを持つことになります。
それ以外のゲームの進め方に関するルールは、基本ルールと同じです。

新しいカードの効果はルールの後半部分で説明しますが、この拡張セットでは「借財」と「外交」の2つの新ルールが追加されています。

## 借財

の印のあるカードを場に出したプレイヤーの対戦相手は全員、コインを失います。対戦相手はそれぞれ対応する価値のコインを銀行へ支払うか、コインを支払う代わりにその価値分の借財トークンを受け取るかをします。実際に支払える価値のコインを持っていても、借財トークンを受け取ることを選択できます。一部を支払い、一部を借財にすることも可能です。ゲームの終了時に、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VP1を失います。

*重要：*
*・コインを失う効果のあるカードを出したプレイヤー自身は、そのカードの影響を受けません。*
*・プレイヤーが失ったコインは、銀行へ戻します。*
*・借財を銀行へ返済することはできません。*

重要：コインを失うことは、常にターン終了時、プレイヤー全員がカードを出し終わり、取引の支払いやコインを獲得した後に解決します。

*例：カートがHideout/隠れ家のカードを出した。他のプレイヤーは全員、このターンの終了時に2コインずつを支払わなければならない。ジョアンは2コインを支払うことにして、銀行へ払った。シリルは1コインしか所持していなかったため、その1コインを払い、借財トークンを1価値分だけ受け取った。ティナはコインは所持していたが、後に使うために手元に残しておきたいので、借財トークンを2価値分受け取った。*

## カード名の和訳

### 第Ⅰ世代
- Militia：民兵
- Hideout：隠れ家
- Pigeon Loft：鳩小屋
- Gambling Den：鉄火場
- Residence：駐在所
- Secret Warehouse：秘密倉庫
- Clandestine Dock East：秘密の船着場（東）
- Clandestine Dock West：秘密の船着き場（西）
- Gates to the City：城門

### 第Ⅱ世代
- Mercenaries：傭兵部隊
- Lair：巣窟
- Black Market：闇市場
- Gambling house：賭博場
- Architect Cabinet：建築家会議
- Spy ring：密偵団
- Consulate：領事館
- Sepulcher：墓室
- Tabularium：公文書館

### 第Ⅲ世代
- Contingent：派遣隊
- Brotherhood：同胞団
- Secret society：秘密結社
- Slave Market：奴隷市場
- Torture chamber：拷問室
- Builders' unión：建設業者連合
- Embassy：大使館
- Cenotaph：慰霊碑
- Capitol：議事堂

### ギルド
- Guild of Shadows：闇のギルド
- Counterfeiters Guild：偽造者ギルド
- Mourners Guild：会葬者ギルド

### リーダー
- Berenice：ベレニケ1世
- Caligula：カリギュラ
- Diocletian：ディオクレティアヌス
- Darius：ダレイオス1世
- Aspasia：アスパシア
- Semiramis：セミラミス

### 七不思議
- El Al-Khazneh：ペトラのエル・カズネ
- La Basílica de Santa Sofía：ビザンティウムの聖ソフィア大聖堂

## 外交

の印のあるカードを出したプレイヤーは、銀行から外交トークン1枚を受け取って、それを自分の七不思議ボードの上に置いてください。

*フェアなプレイ*

次の交戦の解決時に悪い意味での混乱が起きないように、外交トークンを受け取るときは対戦相手に受け取ったことをはっきりと宣言しましょう。

次の交戦の解決時、外交トークンを持っているプレイヤーは交戦に参加せず、その外交トークンを破棄しなければなりません。そのプレイヤーは交戦の解決中は、交戦中はいないものとして見なし、交戦トークン（勝利も敗戦も）を受け取りません。この場合（この交戦だけ）、そのプレイヤーの両隣のプレイヤー同士が隣接しているとみなし、通常のルールに従って交戦を解決します。

*例：ゲームの第Ⅰ世代のときに、ティナはResidence/駐在所のカードを出した。その世代の終了時に、ティナは交戦には参加しない。彼女の両隣のプレイヤーであるシリルとカートが隣接しているとして見なし、お互いの軍事力を比較して交戦トークンを受け取る。*

*注意：*

- *1人のプレイヤーが複数の外交トークンを得ることは可能ですが、各交戦の解決時に必ず1枚ずつ使用しなければなりません。*
- *外交トークンを所持しているプレイヤーは、次の交戦の解決時に（両隣のプレイヤーより軍事力が優っていても）必ずそのトークンを使用しなければなりません。*

交戦の解決時に複数のプレイヤーが外交トークンを使い、2人しか残っていない場合、そのプレイヤー間で交戦を解決し、それぞれ1枚ずつ交戦トークンを受け取ります。

*例：第Ⅱ世代の交戦の解決時に、カートとアレックスは、2人とも外交トークンを使用したため、交戦には参加しない。ティナは外交トークンを持っていなかったため、交戦に参加しなければならない。ティナとシリルは通常のルール通り、お互いの軍事力を比べる。ティナが勝利したが、この交戦では対戦相手が1人しかいないため、第Ⅱ世代の交戦トークンを1枚だけ獲得する。*

# ゲームの終了

世界の七不思議/7Wondersの基本ゲームと同様に、第Ⅲ世代の交戦の解決が終わるとゲームは終了です。各プレイヤーは自分の文明のポイントを合計し、勝利ポイントが最も多いプレイヤーが勝者です。

*その他：*

- *得点計算を簡略化するため、スコアシートの「コイン」の欄に借財の記録スペースがあります。*
- *黒のカード（都市）のポイントは、白のカード（指導者）と合せて計算します。*

*例：カートは借財トークン3枚を持ったままゲームを終了した。彼はコインを5枚所持していた（1ポイント）ため、スコアシートのコインの欄に-2と記録した（コインのポイント1－借財ポイント3）。*

### *PIGEON LOFT / 鳩小屋, SPY RING / 密偵団, TORTURE CHAMBER / 拷問室*

この3枚のカードには のシンボルが表示されている。
ゲーム終了時、このカードの所有者は、仮面のシンボル1つにつき、両隣のうちいずれか1つの都市にある緑のカードの科学のシンボル1つをコピーできる。

*注意：*

- *複数の のシンボルを持っているプレイヤーは、シンボル1つにつき1枚のカードだけをコピーでき、よって の数と同じだけ異なるカードをコピーできる。*
- *そのプレイヤーがすでに自分の都市に同じシンボルのあるカードを持っていても、カードをコピーすることが可能である。*
- *両隣の都市がそのカードを持っている（左の都市がWorkshop/工房1枚を持っていて、右隣の都市もWorkshop/工房1枚を持っている）場合、1人のプレイヤーが同一のカード2枚をコピーすることが（仮面のアイコンがその数あれば）可能である。*

*例：ゲームの終了時、アレックスは のシンボルがあるカード2枚を持っていた。左隣のプレイヤーはコンパスのシンボルがある緑のカード1枚だけを持っていた。右隣のプレイヤーは緑のカードを1枚も持っていなかった。アレックスの1枚目の は として数えるが、2枚目の はシンボルをコピーできない。アレックスの左隣が のある緑のカード2枚を持っていた場合、アレックスの仮面のシンボルは として数えることができる。*

### *MILITIA / 民兵, MERCENARIES / 傭兵部隊, CONTINGENT / 派遣隊*

この3枚のカードは、赤いカードの盾のシンボルを対応する時代に応じて（2枚/3枚/5枚）追加する。

### *HIDEOUT / 隠れ家, LAIR / 巣窟, BROTHERHOOD / 同胞団*

この3枚のカードは、勝利ポイントを獲得し、コインの損失を発生させる。他のプレイヤーは全員、そのカードが出されたターンの終了時に、1/2/3コイン（表示されている枚数）を銀行に払わなければならない。

### *RESIDENCE / 駐在所, CONSULATE / 領事館, EMBASSY / 大使館*

この3枚のカードは、勝利ポイントを獲得し、外交トークン1枚を得る。
注意：外交トークンの効果は、チーム戦ルールでは異なる。

### *GAMBLING DEN / 鉄火場*

このプレイヤーは銀行から6コインを受け取る。このプレイヤーの両隣のプレイヤーは、それぞれ銀行から1コインずつ受け取る。

### *GAMBLING HOUSE / 賭博場*

このプレイヤーは銀行から9コインを受け取る。このプレイヤーの両隣のプレイヤーは、それぞれ銀行から2コインずつ受け取る。

# の説明

### *CLANDESTINE DOCK (EAST / WEST)*
### *秘密の船着場（東）/秘密の船着き場（西）*

毎ターン、このプレイヤーは隣の都市（シンボルで左右どちらかを指定）から購入する1つ目の資源（茶色または灰色）に1コインの割引がある。この割引は、市場や交易場の効果に累積する。そのため、1つ目の資源は無償で購入可能となる。
*例：アレックスは、Market/市場とClandestine Dock (East)/秘密の船着場（東）を出している。彼は右隣（東）のプレイヤーから織物と石材の資源1個ずつを購入する。織物のコストは0コイン（市場の1コイン割引と、秘密の船着場の1コイン割引）で、石材のコストは2コインになる。または、石材のコストは1コイン（秘密の船着場の1コイン割引）で、織物のコストは1コイン（市場の1コイン割引）となる。*

### *SEPULCHER / 墓室, CENOTAPH / 慰霊碑*

これらのカードは勝利ポイントをもたらし、他のプレイヤーは全員、各自が所持している勝利の交戦トークン（価値に関係なく）1枚につき1コインを銀行へ払わなければならない。

### *ARCHITECT CABINET / 建築家会議*

このカードが場に出たときから、プレイヤーは自分の七不思議の一段階を、資源のコストを払わずに建造できる。
*注意：七不思議の一段階の建造に必要なコインのコスト（Petra/ペトラ）は払わなければならない。*

### *SECRET WAREHOUSE / 秘密倉庫*

毎ターン、このカードは、自分の都市の灰色と茶色のカード、または自分の七不思議ボードが最初から生成できる資源の中から自分が選んだ資源1つを生成する。
*注意：Secret Warehouse/秘密倉庫は、黄色、白、黒のカード（Forum/広場、Caravansary/隊商宿、Bilkis/ビルキス、 Black Market/闇市場）の生成する資源を2倍にすることはできない。*

### *BLACK MARKET / 闇市場*

毎ターン、このカードは自分の都市の灰色と茶色のカード、または自分の七不思議ボードが生成できない資源の中から自分が選んだ資源1つを生成する。
*注意：黄色、白、黒のカードが生成できる資源に関しては、考慮しない。*

### *BUILDERS' UNION / 建設業者連合*

このカードは勝利ポイント4の価値があり、他のプレイヤーは全員、各自が建造した七不思議の段階1つにつき1コインを銀行へ払わなければならない。

# リーダーカードの説明

世界の七不思議に「指導者たち」と「都市」の拡張セットの両方を加えてプレイすることができます。しかしながら、最初は「指導者たち」を使わず、「都市」だけを加えてプレイすることをお勧めします。

### *BERENICE / ベレニケ1世*

彼女を場に出したときから、銀行から受け取るコインは1ずつ増える。この効果は1ターンに1度（1コイン分）しか使用できない。

*例：捨て札1枚で4コインを獲得、Tavern1枚で6コインなど。*

*注意：資源の取引で隣のプレイヤーから受け取るコインは、銀行から受け取るとは見なさない。*

*エジプトの女王。このクレオパトラの祖先に関して、彼女の名を冠した星座があり、彼女の姿が刻印されたコインは歴史上で最初の女性の肖像が刻印されたコインとされている。*

### *CALIGULA / カリギュラ*

このプレイヤーは各世代につき1枚だけ、無償で黒のカード1枚を建造できる。

*ローマ皇帝。彼の短い統治期間は、彼の栄光をたたえる建造物を造るための口実による堕落と専制の血にまみれた期間だった。*

### *DIOCLETIAN / ディオクレティアヌス*

彼を場に出したときから、このプレイヤーは黒のカード1枚を建造するたび2コインを得る。

*ローマ皇帝。ローマの歴代指導者のうち、彼が実行した経済改革が最も深く、後世に影響を与えた。彼が制定した土地所有の税制は、これをモデルにしたものが中世まで使われていた。*

### *DARIUS / ダレイオス1世*

ゲーム終了時に、黒のカード1枚につき勝利ポイント1を得る。

*ペルシア皇帝。確執と反乱のために生まれ、彼の統治期間は国境の強化が有名である。彼の時代に政都ペルセポリスが造営された。*

### *ASPASIA / アスパシア*

アスパシアが場に出たとき、そのプレイヤーは外交トークン1枚を獲得する（アスパシアは、ゲーム終了時に勝利ポイント2の価値を持つ）。

*ペリクレスの妻で、この時代の思想家たちに大きな影響を与えた点で尊敬や賞賛を得ている、教育と文化の人として知られている。*

### *SEMIRAMIS / セミラミス*

彼女が場に出たときから、敗戦の交戦トークンそれぞれは、以降の交戦の解決時に盾1つとして数える。（はっきりとわかるように、敗戦トークンはセミラミスのカードの上に置く。）

*セミラミスの効果は、Gled Semenjukがセミラミスコンテストで考えたものである。*

# ギルドの説明

***COUNTERFEITERS GUILD / 偽造者ギルド***

このカードは勝利ポイント5をもたらし、他のプレイヤーは全員3コインを失う。

***GUILD OF SHADOWS / 闇のギルド***

このカードは、両隣の都市にある黒のカード1枚につき勝利ポイント1をもたらす。

***MOURNERS GUILD / 会葬者ギルド***

このカードは、両隣の都市にある勝利の交戦トークン1枚につき勝利ポイント1をもたらす。

*注意：交戦トークンに表示されている価値（1、3、5ポイント）自体は考慮しない。トークン1枚につき、このギルドの所有者は1ポイントを得る。*

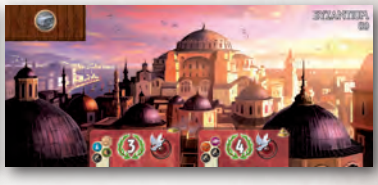
# 七不思議の説明

**The Al-Khazneh of Petra Ⓐ / *ペトラのエル・カズネ***

第一段階は、勝利ポイント3を得る。
第二段階は建造のコストとして7コインが必要で、勝利ポイント7を得る。
第三段階は、勝利ポイント7を得る。

**The Al-Khazneh of Petra Ⓑ**

第一段階は、勝利ポイント3を得て、他のプレイヤーは全員2コインずつ失う。
第二段階は建造のコストとして14コインが必要で、勝利点14を得る。



**The Saint-Sophie Cathedral of Byzantium Ⓐ / *ビザンティウムの聖ソフィア大聖堂***

第一段階は、勝利ポイント3を得る。
第二段階は、外交トークン1枚と勝利ポイント2を得る。
第三段階は、勝利ポイント7を得る。

**The Saint-Sophie Cathedral of Byzantium Ⓑ**

第一段階は、外交トークン1枚と勝利ポイント3を得る。
第二段階は、外交トークン1枚と勝利ポイント4を得る。

# 2人プレイ用ルール

基本セットの2人プレイ用ルールをそのまま適用しますが、いくつかの注意事項があります：

### コインの損失

・自由都市がコインを失わなければならない場合、そのターンに自由都市をプレイしているプレイヤーがコインを支払うか借財をするかを決定します。
・自由都市がコインを損失するカードを場に出した場合、両方のプレイヤーが影響を受けます（そのカードを場に出すと決めたプレイヤーも、この影響を受けます）。

### 外交

・自由都市が外交のカードを場に出した場合、自由都市はその世代の終了時の軍事交戦の解決には参加せず、2人のプレイヤー間だけで軍事交戦を解決します。

# 8人プレイ用ルール

8人でプレイする際は、以下のルールの変更点を適用してください。
7人プレイと同様のゲームの準備（基本ゲームの第Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ世代のすべてのカードと、ギルドカード9枚、各世代7枚ずつの黒のカード）をします。
各世代の開始時に、各プレイヤーに7枚ずつのカードを配り、世界の七不思議の基本ゲームと同様に、各プレイヤーは各世代に6枚ずつのカードをプレイします。
*注意：8人プレイ用のルールは、8人でチーム戦を行う場合も適用します。*

# チーム戦ルール

4人、6人、8人でゲームをプレイする場合、2人1組のチーム戦で世界の七不思議のゲームをプレイできます。

### 世代の概要

ゲーム中、チームメイト同士は自由に情報交換ができます（お互いの手札を見せ合うことも、指導者たちの拡張を使う場合指導者カードを見せ合うことも可能です）。
プレイヤーは、両隣から資源を買うよりも先に、自分の資源を使わなければなりません。
以下はチームメイト同士でも禁止されています：

・コインの共有
・カードの交換
・取引の際の無償提供
・連鎖による建物の建造が可能なときでも、コインを払って資源を購入して建造すること

プレイヤーがコインを損失させるカードを場に出したとき、そのプレイヤーのチームメイトも損失を受けなければなりません。
チーム戦では、交戦の解決と外交に関しては、個人戦とは異なります。

### チーム戦での交戦の解決

チーム戦では、チームメイト同士での交戦にはなりません。各プレイヤーの両隣は敵対する都市になるように着席します。
注意：交戦の解決中、受け取るトークンは2倍になります。
・第Ⅰ世代での勝利は、勝利ポイント1の交戦の勝利トークン2枚を受け取る。
・第Ⅱ世代での勝利は、勝利ポイント3の交戦の勝利トークン2枚を受け取る。
・第Ⅲ世代での勝利は、勝利ポイント5の交戦の勝利トークン2枚を受け取る。
・敗戦した場合、勝利ポイント-1の交戦の敗戦トークン2枚を受け取る。

## チーム戦での外交

のあるカードを場に出したプレイヤーは、銀行から外交トークン1枚を受け取り、自分の七不思議ボードの上に置きます。外交トークンのあるプレイヤーも、チーム戦では次の交戦の解決を行わなければなりません。しかし、そのプレイヤーと対戦相手が受け取る交戦トークンは、2枚ずつではなく1枚ずつになります。その際に強制的に外交トークンは使わなければならず、使用後は破棄します。

*注意：*

- *外交トークンを使用しても、チームメイトには効果がありません。*
- *外交トークンを使用したプレイヤーであっても、交戦で勝利することもあります。*
- *同じチームのメンバーが2人とも外交トークンを使用した場合、それぞれが交戦トークンを1枚ずつ受け取ります。*

*例：シリルとティナはチームメイトである。第III世代の交戦の解決時、シリルは外交トークン1枚を使用した。彼は交戦で敗戦した（対戦相手の軍事力が優っていた）。彼は敗戦トークン（-1）を1枚だけ受け取り、対戦相手は勝利トークン（+5）を1枚だけ受け取った。その一方で、ティナは交戦で勝利し、彼女は勝利トークン（+5）2枚を受け取り、対戦相手は敗戦トークン（-1）を2枚受け取った。*

## ゲームの終了

各プレイヤーは自分の勝利ポイントを計算し、チームメイトの勝利ポイントとの合計がチームの得点となります。最も得点の多いチームの勝利です。

# F.A.Q

Q：Halicarnassus/ハリカルナッソス（またはSolomon/ソロモン王）の効果で、捨て札にある外交のカードを場に出した場合、どうなりますか？
A：このプレイヤーは外交トークン1枚を得て、次の交戦の解決時にそのトークンを使用しなければなりません。

Q：交戦の解決の際、私が2度（両隣に）勝利してNero/ネロが2コインを2度与えてくれた場合、Berenice/ベレニケ1世が追加で与えてくれるコインは1コインですか？それとも2コインですか？
A：1コインだけです（交戦の解決は1つのターンと見なします）。

Q：Berenice/ベレニケ1世の効果は、コインをもたらす他の指導者(Hatshe-put/ハトシェプスト、Diocletian/ディオクレティアヌス、Vitruvius/ウィトリウィウスなど)の効果に累積しますか？
A：はい。銀行からコインを受け取る際であれば、追加で1コインを得られますが、（ハトシェプストと同様に）各ターンに1回だけという制限はあります。

Q：Imhotep/イムホテプの効果で、Petra/ペトラのコインのコストを減らすことができますか？
A：いいえ。イムホテプの効果は資源のコストしか減らすことができません。


7 WONDERS COMPANION

*オフィシャル・ユーティリティ・アプリケーション！*

Available on the App Store


## クレジット


Author : Antoine Bauza
Development : «Les Belges à Sombreros» aka Cédrick Caumont & Thomas Provoost
Artwork : Miguel Coimbra
Layout : Alexis Vanmeerbeeck



7 Wonders Cities is a game by REPOS PRODUCTION.
© REPOS PRODUCTION 2012. ALL RIGHTS RESERVED.
This material may only be used for private entertainment.



Phone + 32 (0) 477 254 518
7, Lambert Vandervelde Street
1170 Brussels - Belgium
www.rprod.com



Testers : Gil Jugnot, Nicolas Doguet, Damien Desnoud, Mathieu Houssais, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Ludovic Gaillard, Bruno Goube, Julie Politano, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Jenny Godard, Martin Leclerc, Clarisse Barjou, Thibault Paulevé, Adil Mouhab, Mathias Guillaud, Fréderic Daguené, Dominique Gonzalez, Yves Buttard, Pierre le Runigo, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Dimitri Perrier, Jean-François Dejoie, Romain Loussert, Benjamin David, Poum, Philippe Keyaerts, Dimitri Perrier, the members of the Boardgame Society of Grenoble, the players from Ludinord, from Belgo, Thierry Sajou, Stefan -The Cyborg- Brunelle, Diego and the players from l'Autre Chose, Eric Hanuise, Jean-Jaques Payot, Tibi, Nadèle Miaou, Alexis K-R2D2, Yoam Fargesse, (Mu) murielle, Cécile-meat-Gruhier and Kevin O'Brien.
Thanks : Pierre Poissant Marquis, Christophe de Preux
この拡張セットを、開発の最終日に生を受けたEsteban Bauzaに捧げる。

# シンボルの説明

このカードを場に出した（または七不思議の1段階を建造した）プレイヤー以外のプレイヤーは全員、記載されている数のコインを銀行へ払わなければならない。
払えない、または払いたくないコイン1につき、そのプレイヤーは借財トークン1を受け取る。

このプレイヤーは外交トークン1枚を受け取る。
外交トークンを持つプレイヤーは、現在の世代の終了時にそのトークンを廃棄し、交戦の解決には参加しない。したがって、この交戦では、このプレイヤーの左隣と右隣のプレイヤーの間で交戦を解決する。
注意：外交トークンの効果は、チーム戦のルールでは異なる。

ゲームの終了時、仮面は両隣の都市のどちらかにある緑色のカード1枚の科学シンボルをコピーする。

毎ターン、このプレイヤーは隣接する（左右どちらかはシンボルに記載）都市から購入する1つ目の資源を、1コイン少なく購入できる。

毎ターン、このカードは自分の都市の灰色と茶色のカード、または自分の七不思議ボードが最初から生成できる資源の中から自分が選んだ資源1つを生成する。

毎ターン、このカードは、自分の都市の灰色と茶色のカード、または自分の七不思議ボードが最初から生成できない資源の中から自分が選んだ資源1つを生成する。

このカードを場に出したプレイヤー以外のプレイヤーは全員、自分が所持する勝利の交戦トークン1枚につき1コインを銀行へ払わなければならない。

このカードを場に出したプレイヤー以外のプレイヤーは全員、自分がすでに建造した七不思議の段階1つにつき1コインを銀行へ払わなければならない。

このカードを場に出したプレイヤーは、その時に自分の都市に出ている黒のカード1枚（このカード自身も含む）につき1コインを得る。ゲームの終了時に、自分の都市に出ている黒のカード1枚（このカード自身も含む）につき勝利ポイント!を得る。

このカードを場に出したプレイヤーは、その時に自分の都市にある勝利の交戦トークン1枚につき1コインを得る。ゲームの終了時に、自分の都市にある勝利の交戦トークン1枚につき勝利ポイント1を得る。

このプレイヤーは6コインを銀行から受け取る。両隣のプレイヤーは銀行から1コインずつを得る。

このプレイヤーは9コインを銀行から受け取る。両隣のプレイヤーは銀行から2コインずつを得る。

このカードが場に出たときから、プレイヤーは自分の七不思議の一段階を、資源のコストを払わずに建造できる。

このカードは、両隣の都市にある勝利の交戦トークン1枚につき勝利ポイント1をもたらす。

## 指導者

これが場に出たときから、銀行から獲得するコインは1コイン増える。ただしこの効果は1ターンにつき1コインまでしか使用できない。

このプレイヤーは各世代につき1枚だけ黒いカードを無償で建造できる。

このカードが場に出たときから、黒いカード1枚を建造するたびに2コインを得る。

ゲーム終了時に、黒いカード1枚につき勝利ポイント1を得る。

このカードが場に出たときから、敗戦の交戦トークンそれぞれは、以降すべての交戦の解決時に盾1つとして数える。