

Carta Impera Victoria

The CIVilization
Game in CIV Cards

内容物

早見表 4枚

文化コイン 1枚

カード 104枚
(3時代、6分野)

	時代I	時代II	時代III	
 軍事	8	8	4	20
 宗教	8	8	0	16
 経済	4	4	8	16
 科学	4	8	8	20
 文化	4	4	8	16
 社会	0	0	16	16
	28	32	44	104

CIV(カルタ・インペーラ・ウィクトーリア/支配と勝利のカード)は文明発展(CIVilization)と戦略的国家建設のゲームです。ひとつの分野で覇権を最初に確立し歴史に足跡を残すことを目指しますが、他のプレイヤーにも気を配りましょう。一時的な同盟は、誰か一人の独走勝利を防ぐのには有効です……そして、時に攻撃こそ最大の防御であることも思い返すのです!

ゲームの目的

プレイヤーは、自分のターンの最後に **1つの分野で7枚のカード**を持っていたら(2人プレイの場合は**8枚のカード**)、即座にゲームに勝利します。

この方法で勝利が決まる前に山札のカードが尽きた場合、もっともカードの多い分野を数多く持っているプレイヤーが勝利します。

ゲーム準備

カードを時代ごとに3つに分けシャッフルします(カードの裏面が違います)。

2-3人プレイでは、各時代のカードから表面を見ないでランダムに3枚ずつのカードを箱に戻します。箱に戻したカードは今回はゲームで使用しません。

各時代のカードを時代III、時代II、時代Iの順に積み重ねて時代カードの山札を作ります(時代Iが上)。



ランダムに開始プレイヤーを決め、山札のそばに文化コインをおきます。



プレイヤーはそれぞれ早見表を受け取ってください。1つだけ違う絵柄の早見表がありますが、開始プレイヤーが受け取ってください。



カードの配分方法は2種類あります。基本ルールもしくはドラフトルール whichever you prefer.

基本ルール

プレイヤーはそれぞれカード3枚を山札から引いて手札に加えます。

ドラフトルール

プレイヤーはそれぞれカード4枚を引き、その中から1枚選んで自分の前に裏向きでおきます。残った3枚は、左となりのプレイヤーに渡します。

全員が渡した後、プレイヤーはそれぞれ渡された3枚のカードから1枚を選んで自分の前に裏向きで置きます。残りのカード2枚は同じく左となりのプレイヤーに渡します。

最後に、プレイヤーはそれぞれ渡された2枚のカードの中から1枚を選んで裏向きで置き、もう1枚をテーブル中央に表向きで置きます。

開始プレイヤーの右隣のプレイヤーから反時計回り順に、テーブル中央に表向きで置かれたカードを1枚選んで自分の前のプレイエリアに置きます。

ドラフトが終わった時点で、プレイヤーはそれぞれ手札となる裏向きのカードが3枚と、プレイエリアに置かれた表向きのカードが1枚あることになります。

ゲームの進行

開始プレイヤーから時計回り順にターンを進行します。

自分のターンには以下の手順を行います。

1. カードをプレイする(必須)

手札からカードを1枚選んでプレイエリアにプレイします。見分けやすいように、カードは分野ごとに1列に並べるか、3×3枚にして並べるとよいでしょう。



註:プレイできないカードしか手札に無い場合がありますが、そのような場合(そしてこのような場合のみ)、このステップを飛ばします。

2. 効果を適用する(選択)

プレイヤーのプレイエリアに置かれたカードにより、使用できる効果を**プレイヤーが望む順**ですべて使用することができます。カードの効果には基本のルールを変更するものもあり、常に基本ルールより優先します。

カードの効果には2種類あります。



1. 永続効果



2. 捨て札効果

カードの効果に関しては5-10ページ参照。

註:カードの各分野のイラストは時代ごとに変わります。ただし、イラストはゲームに何ら影響を与えません。

3. 手札補充(必須)

手札枚数上限までカードを引きます。

ゲームの開始時のプレイヤーの手札上限は3枚です。ゲームをプレイしている途中では、手札枚数上限を超えてカードを持つことができません。またカードの効果によって手札枚数上限が増えることもあります。



このステップでプレイヤーの手札が手札枚数上限以上だった場合、カードは引きませんが**余分なカードを捨てることもありません**。

カードの効果

プレイヤーは自分のターンに、**各分野ごとに**、永続効果**1つ**と、捨て札効果**1つ**を使用する事ができます。各効果の解決を完了するまで、他の効果は使用できません。



1. 永続効果

各ターン、プレイヤーは **必要枚数のカードがその分野にプレイされている場合** (表参照)、その分野のレベル1もしくはレベル2の永続効果を使用することができます。

註:同じ分野のレベル1もしくはレベル2の永続効果は組み合わせて使用できません。

	必要枚数	
	レベル1	レベル2
2-3人	カード3枚	カード5枚
4人	カード2枚	カード4枚

プレイヤーは永続効果を、自分のターンのステップ2の最中であればいつでも、効果を使用する**その時点**で必要枚数を満たしていれば使用できます。

プレイヤーの分野に、レベル2の永続効果の必要枚数以上のカードがあったとしても、レベル1の永続効果を使用することができます。

文化の効果はルールが異なります。詳細は10ページを確認してください。



2. 捨て札効果

各ターン、プレイヤーはその分野の捨て札効果を使用するために、**各分野につき1回だけ**(「文化」分野除く)、カード1枚をプレイエリアから捨て札にすることができます



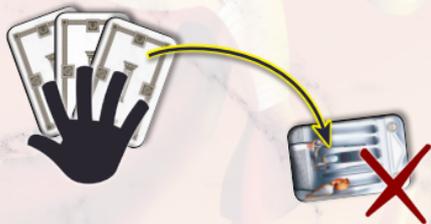
捨て札置場の情報は公開情報です。いつでも捨て札置場のカードを確認できます。

軍事



暗殺

あなたの手札からカード1枚を捨て札にする。



粛清

あなたの手札からカード2枚を捨て札にする。



攻撃

あなたのプレイエリアから軍事カード1枚を捨て札にする。

分野を選ぶ。あなたのプレイエリアにある選んだ分野のカード1枚を捨て札にし、同様に他のプレイヤーはその分野のカードがプレイエリアにあるならば1枚捨て札にする。



宗教



聖典

あなたの手札枚数上限が2枚増える。つまりあなたの手札上限は5枚となる。



神権

あなたの手札枚数上限が4枚増える。つまりあなたの手札上限は7枚となる。



異端審問

あなたのプレイエリアから宗教カード1枚を捨て札にする。

プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーの手札をすべてあなたの手札に加える。あなたの手札に残しておきたいカードを、能力を使用する前の手札と同じ枚数だけ選び、残りのカードをそのプレイヤーに戻す(つまり枚数に変化はない)。



経済



開発

あなたのプレイエリアからカード1枚を捨て札にする。その後、即座に手札からカード1枚をプレイする。



独占

あなたのプレイエリアからカード2枚を捨て札にする。その後、即座に手札からカード2枚をプレイする。



経済封鎖

あなたのプレイエリアから経済カード1枚を裏向きかつ横向きにしていずれかのプレイヤーのプレイエリアのカード1枚の上に印として置く。

そのプレイヤーはカードが置かれたその分野のカードを、自分の次のターンに使用できない。そのプレイヤーの次のターンの終了時、裏向きにして置かれた経済カードを捨て札にする。



科学



実験

あなたのプレイエリアからカード1枚を手札に加える。その後、即座に手札からカード1枚をプレイする。



研究

あなたのプレイエリアからカード2枚を手札に加える。その後、即座に手札からカード2枚をプレイする。



発見

あなたのプレイエリアから科学カード1枚を捨て札にする。

あなたは時代カードの山からカードを5枚引き、その後手札からカード5枚を捨てる。時代カードの山にカードが4枚以下しかなく、5枚引くことができない場合、引ける限りのカードを引いたのち、引いた枚数と同数のカードを手札から捨て札にする。

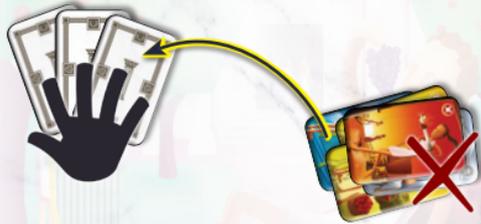


政治



寡頭政治

あなたは捨て札置場からカード1枚を選び手札に加える。



共和制

あなたは捨て札置場からカード2枚を選び手札に加える。



民主主義

あなたのプレイエリアから政治カード1枚を裏向きにして、いずれかのプレイヤーの分野に置く(その分野には少なくとも1枚のカードがプレイされていないとはならない)。

裏向きに置かれた政治カードはそのプレイヤーのプレイエリアにゲーム終了時まで残る。その分野に置かれた裏向きの政治カード1枚につき、そのプレイヤーが **覇権を得てゲームに勝利する為に必要なその分野のカード枚数は1枚増える**。同じ分野に複数枚裏向きの政治カードを置くことができ、その枚数だけ覇権を得るために必要な枚数は増加する。



文化



▶ インスピレーション

他のプレイヤーのプレイエリアの、レベル1もしくはレベル2の永続効果1つをコピーする。

この効果はそのほかの効果とは大きく異なる点がある。あなたがこの効果を使えるのは**他のどのプレイヤーよりも多くの文化カードをプレイエリアにプレイしている場合のみ**となる。

あなたは毎ターン1つまでしか効果をコピーできない。あなたがすでに持っている効果をコピーすることで、効果を累積することはできない。



永続効果とは異なり、この効果は使用のための必要枚数は存在しない。単に、全プレイヤーの中で最も多く文化カードをプレイしているだけでよい。

あなたがこの効果を使用する場合、文化コインを取ってコピーしたい分野に置く。文化コインはあなたの次のターンの終了時まで、もしくは他のプレイヤーがあなたより多くの文化カードをプレイエリアにプレイするまでそのプレイヤーのプレイエリアに残る(他の効果をコピーするために移動させることは可能)。



文化カードに捨て札効果はない。

ゲームの終了

ゲームは以下のいずれかの時点で終了します。

A. 覇権勝利

プレイヤーがひとつの分野で、ターンの終了時に勝利条件以上の枚数のカードをプレイしている場合、ゲームは即座に終了し、そのプレイヤーが勝利します。

覇権勝利条件	2人	カード8枚
	3-4人	カード7枚

註：この勝利条件は、その分野に置かれた裏向きの政治カード1枚につき1枚増えることに注意。



B. 優勢勝利

ゲームは、いずれかのプレイヤーが時代カードの山から最後のカードを引いたのち終了します。その後、プレイヤーは全員が同じターン数をプレイするように、最後のターンを1回ずつ、手札補充は飛ばして行います。(開始プレイヤーのターンになる前にゲームは終わります。)

この時点でだれも覇権勝利の条件を満たしていなかった場合、プレイヤーはそれぞれ他のプレイヤーよりも多くのカードをプレイしている分野を数えます。プレイヤーは、他のプレイヤーよりも多くのカードをプレイしている分野1つにつき1点を得ます。分野の最多枚数が同数の場合、それぞれのプレイヤーが1点を得ます。

最も点数の多いプレイヤーが勝者となります。

プレイヤーの点数が同点の場合、その中で最も多くの政治カードをプレイしているプレイヤーが勝者となります。

政治カードの枚数も同じだった場合、同様に以下の順で分野ごとの枚数を比べます：文化、科学、経済、宗教、軍事。



チーム戦

4人でプレイする場合、2対2のチーム戦でプレイすることもできます。チームが交互にターンを得るように、チームメイト同士が向い合せになるようにテーブルに着席してください。いずれかのプレイヤーが覇権勝利した場合、そのチームが勝利します。時代カードの山が尽きてゲームが終了した場合、チームはそれぞれ**チームメイトのいずれかが最も枚数の多い分野の数**を数えます。チームメイト間で同枚数であった場合は1点だけ獲得します。最も点数が多いチームの勝利です。

早見表

アイコン一覧



あなたの
手札から



時代カードの
山札の上から



あなたの
プレイエリアから



捨て札置場から

クレジット

ゲームデザイン: Rémi Amy
ディベロップ: Cédric Lefebvre
イラスト: Christopher Matt



A		✓	✓	✓		✓	4
B	✓			✓	✓		3

チームAの勝利



Ludonaute
www.Ludonaute.fr