



# 歴史悠久

れきし

ゆうきゆう

日本語ルールブック

*Designed by Jesse Li*



# 歴史悠久



人数：3～5人 時間：60～90分 作：Jesse Li

## はじめに

この『歴史悠久』は、「価格提示からの自由購入」というシステムの導入によって、人類の文明化の過程を、シンプルに表現したゲームです。互いに重複しない61枚の文明カードは、太古、古代、中世、大航海時代、産業革命、情報化社会の7つの時代に区分され、各手番において入札を繰り返して獲得されます。

各文明カードには、固有のさまざまな効果だけでなく、累積的に各プレイヤーに経済的利点をもたらす生産アイコンや、ライバルたちを圧倒するための軍事アイコンなどがあります。新規の文明カードを獲得すると、既に保有する同じカテゴリーのカードのほとんどは覆われ、その主たる効果は失われますが、生産アイコンだけは覆われず、ゲーム中ずっとその効果を発揮し続けます。

ライバルからの攻撃に備え、自国の住人を守るために、軍事力を高めることも重要です。あるいは圧倒的な軍事力を築きあげ、ライバルたちを叩きのめし、一気に逆転するという方法もあります。世界遺産は、さまざまな方法によって得点を稼ぐ方法を提示します。悠久なる歴史の流れを制し、より絢爛たる文明を発展させたものが、ゲームの勝者となるのです！

## 内容物



早見表カード：5枚



資源トークン：72個



文明カード：67枚



各プレイヤーの投資マーカー：5個

## もくじ

|           |       |
|-----------|-------|
| はじめに      | P. 2  |
| 内容物       | P. 2  |
| カード概要     | P. 3  |
| 効果のタイミング  | P. 6  |
| ゲームの準備    | P. 8  |
| 手番の流れ     | P. 9  |
| ゲームの終了    | P. 14 |
| 用語集       | P. 15 |
| よくある質問と答え | P. 16 |



このルールブック：1冊

# カード概要



1. カードの種類シンボルと色
2. カードの時代
3. 先駆者の利権の表示
4. カード名称
5. 効果のタイミング
6. “修了”アイコン:  
この効果はゲーム終了時に失効する
7. カード効果の解説
8. カード効果の図
9. 背景説明
10. 生産ライン:  
このカードがもたらす  
生産アイコン
11. 裏面は時代ごとに異なる

## 生産アイコン

このゲームには、異なる7つの生産アイコンがあります:



文化アイコン



収穫アイコン



交易アイコン



軍事アイコン



技術アイコン



防衛アイコン



工業アイコン

生産アイコンは、各自の国のカードによって提供されます。ゲーム終了時には得点へと変換されます。すなわち主要な得点源となることでしょう。

また自国の生産アイコンの種類と数は、アクションやカードに影響します。

## 先駆者の利権

虫メガネの中のアイコンは、自分が着手したカードの完遂の際、先駆者の利権を算出するために参照されるべき生産アイコンです。同種のカードの先駆者の利権アイコンは、全て同じものになっています。



文化参照



技術参照



工業参照

## カードの種類

文明カードには、異なる6つの色があります：



政体



知識



部隊



建築



元首



世界遺産

## カードの列

政体、知識、部隊、建築カードなら、購入後、自国に既に同じ種類のカードがある場合、**その上に重ねて”列”にし**、下のカードは生産アイコンだけが見えるようになります。

すなわち全効果を使用できるのは**一番上のカードだけで**、他のカードはその生産アイコンだけしか使用できないのです。

各国において、**元首カードは1枚しか存在できません**。新たな元首カードを獲得したら、以前の元首は**ゲームから除去**してください。

世界遺産は重ねず、新しく獲得したら自国の他のカードのわきに並べて置いておきます。すなわち世界遺産の全効果と全アイコンは、覆われることなくすべて使用できるのです。

各カードの列の一番上のカードが、何らかの理由で除去された場合、結果として現れたすぐ下のカードの全効果（ただし攻撃と即時効果を除く）が、すぐさま使用できるようになります。各カードの効果の詳細は6～7ページを参照のこと。

例：獲得した〈灯台〉は建築カードでした。

A. 自国には既に他の建築カード〈陣営〉があったので、〈陣営〉の生産アイコンだけが見えるようにして、その上に〈灯台〉を重ねなければなりません。

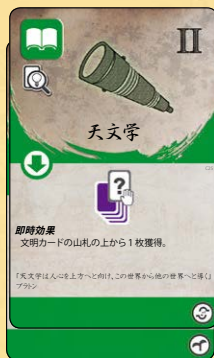


B. 〈陣営〉にあった 防衛1の 持続効果は、覆われたために失われますが、

C. 一番下にあった 軍事1はそれ以降も有効です。







例:これはアレキサンダーの国です。

- 文化 5 (4はカードのアイコンから、1は〈修道院〉の効果から)
- 技術 1
- 工業 0
- 交易 3
- 収穫 2
- 軍事 5
- 防衛 6 (3はカードのアイコンから、3は〈護衛艦〉の効果から)

各国に配置できる元首カードは、常に**1枚**までであることを忘れないでください。

〈修道院〉と〈護衛艦〉には、左記のアイコンを生み出す**持続効果**があります。〈万里の長城〉と〈泥のモスク〉は世界遺産カードなので、互いに重ねたりはしません。どちらにも**得点**の効果はありますが、適用されるのはゲーム終了時のみですから、今はそれらの文化アイコンは数えません。効果の適用されるタイミングについては、Xページを参照のこと。

# 効果のタイミング

各文明カードには(最初の手札を除き)1つずつの効果があり、カードの左側中央に、その発生タイミングをあらわすアイコンがあります。



即時効果



持続効果



単体攻撃効果



手番アクション効果



複数攻撃効果



得点効果



## 即時効果

「即時効果」のあるカードを獲得したら、その色の列に配置した直後、必ずその効果を発動しなくてはなりません。完遂や引取のアクション、もしくは他のカードの効果によって獲得できます。

この効果を解決する前に、カードは対応する列に配置しなくてはなりません。したがって獲得したカード自身の全アイコンは、下に敷かれた全カードの生産アイコンと共に有効になります。対して直前まで列の一番上にあったカードは覆われてしまうので、生産アイコン以外は使用不能となります。

各「即時効果」は、ゲーム中に1回しか発動されません。最初に獲得されたときにのみ発動します。すなわち、一番上のカードが除去されて再度公開された際には、発動されないのです。



## 単体攻撃効果

この種類の効果は「即時効果」と同じタイミングで発動し、同様の制限があります。ゲーム中に1回しか発動されません。

自国にカードを配置した直後に、この「単体攻撃効果」は発動します。

まず自国の軍事アイコン の数を数え、戦闘力を算出します( のみ)。

攻撃の対象となる相手は、軍事アイコン と防衛アイコン の合計し、戦闘力を算出します( + )。

前の例で、アレキサンダーは軍事力アイコン 5個、防衛力アイコン 6個を有しています。単体攻撃効果を発動した場合、アレキサンダーの戦闘力は5です。しかし誰かに攻撃されたときの戦闘力は、 $5 + 6 = 11$ となるのです。

そして自分より戦闘力の低い相手1人を指定し、そのカードの効果を適用します。選択が必要となる場合、特に指定がない限り、攻撃者がその効果の対象を指定します。

単体攻撃効果を発動させるカードにある軍事アイコンも、数に入れられることを忘れないでください。



## 複数攻撃効果

基本的には「単体攻撃効果」と同じですが、自分より戦闘力の低い全プレイヤーが、効果の対象となり得ます。選択が必要となる場合、特に指定がない限り、攻撃者がその効果の対象を、プレイヤーごとに別個に指定します。

## 持続効果

他のカードによって覆われない限り、「持続効果」は自国で効果を発揮し続けます。

ただし修了アイコン  がある場合、その効果は、ゲーム終了時に失われます。したがってそれによるボーナスは、得点には変換できないのです。

## 手番アクション効果

手番において、その手番のアクションとして、その効果を発動することができます。

この種類の効果は、獲得時には発動できません。というのも各手番では1アクションしか実行できないので、この効果を発動するには、以前の手番でそのカードを獲得していなくてはならないからです。

他のカードで覆われたり除去されたりしない限り、同じ手番アクション効果を、何度使用してもかまいません。

## 得点効果

この効果はゲーム終了時にのみ適用されます。通常のプレイの間は、なんの効果もありません。



例：これはアレキサンダーの国です。

- 〈ナポレオン〉と〈天文学〉は  複数攻撃効果と  即時効果であり、既に発動されているので、二度と発動されることはありません。
- 〈官僚制〉は  手番アクション効果であり、手番のアクションとして選択することができます
- 〈修道院〉と〈護衛艦〉は  持続効果で、覆われない限りその効果を発揮し続けます。ただし〈護衛艦〉の効果は、ゲーム終了時には修了するので、注意してください。
- 世界遺産どうしは互いに覆われません。〈万里の長城〉と〈泥のモスク〉の  得点効果は、ゲーム終了時に適用されます。



# ゲームの準備

1. 文明カードを裏面の違いによって時代ごとに分類し、別々に裏向きでシャッフルします。〈未来〉カードを抜き出し、その上に〈インターネット〉カードを載せます。さらにその上に、残りの時代Vのカードを載せ、次に時代IV、III、II、Iと順に載せます。すなわち数字の小さい時代のカードほど、上になるわけです。これを「**文明の山札**」と呼び、全員の手が届くように、テーブル中央に配置します。



2. 時代Aのカード5枚を、文明の山札の近くに、すべて表で並べて「**市場**」をつくります。5人プレイの場合にのみ、文明の山札の一番上の時代Iのカードを1枚めくり、市場に加えます。  
市場は常に、**3～4人ゲームでは5枚、5人ゲームでは6枚**となります。
3. 各プレイヤーは下記の物品を手元に置きます。すなわち投資マーカー1個、それと同色の早見表カード1枚、資源トークン4個。これらが置かれた場所を、各プレイヤーの「**国**」と呼びます。

各国は、カードが置かれることによって、各プレイヤーの手元で発展していきます。各国のカードと資源カードの数は公開情報であり、誰でも確認することができます。

4. 時代Sのカードを、ランダムに各プレイヤーに1枚ずつ配り、各自の前に表で公開します。これが各プレイヤーの国の最初のカード(政体)となります。余った時代Sのカードがあったら、ゲームの箱に戻します。



5. 余った資源トークンは、「**予備**」としてわきに置いておいてください。予備にある資源は、決して「**プール**」とは**混ぜない**でください(ゲームの進行に従って、資源は予備からプールへと移動することになります)。
6. 最初のプレイヤーをランダムに決めます。手番は、そこから時計回りで移動していきます。
7. これでゲームが始められます。

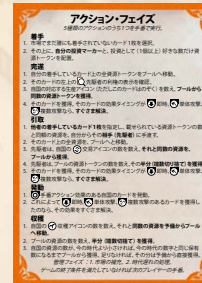
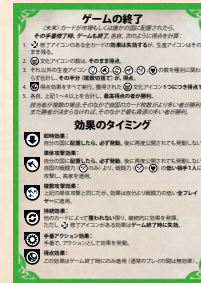
## 市場

3～4人は5枚、  
5人は6枚



## プール

## 緑の国





# 手番の流れ

手番は最初のプレイヤーから開始され、そこから時計回りで移動していきます。各手番は、2つのフェイズで構成されています。

## アクション・フェイズ → 管理フェイズ

アクション・フェイズでは、新しいカードや資源を獲得するためにアクション1つを実行します。それから管理フェイズで、市場を更新し、ゲームが終了するかどうか確認します。

## アクション・フェイズ

このゲームには5種類のアクションがあります。うち1つを手番で選んで実行したら、管理フェイズへ移行します。

1. **着手**：市場のカード1枚に資源を配置
2. **完遂**：自分が着手しているカードの購入
3. **引取**：他人が着手しているカードの購入
4. **発動**：自国のカードの手番アクション効果を使用
5. **収穫**：プールより資源を獲得

## 着手

既に他のカードに着手しているとき、もしくは資源がないとき、このアクションは選択できません。

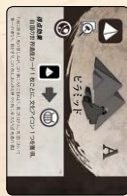
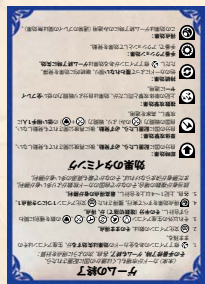
1. 市場でまだ誰にも着手されていないカード1枚を選びます。
2. その上に、自分の**投資マーカー**と、**投資**として(1個以上)好きな数だけ資源トークンを配置します。これを**着手**すると称します。

例：

〈修道院〉に着手することにして、自分の色の投資マーカーと資源4つを、その〈修道院〉に配置しました。



青の国

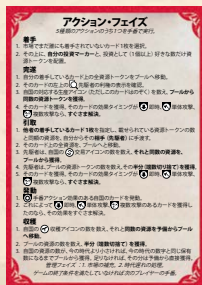


文明の山札



予備

橙の国



赤の国



## 完遂

市場に自分が着手したカードがなければ、このアクションは選択できません。

市場に自分が着手したカードが買われずに残っていれば、その完遂を選択し、先駆者の利権を獲得することができます。

着手した次の手番で、できるからといって、必ずしもそれを完遂しなくてもかまいません。

1. 着手されたカード上の、全資源トークンはプールへと、投資マークは自国へと移動させます。
2. そのカードの左上の、先駆者の利権の表示 を確認します。
3. 自国の対応する生産アイコン（ただしこのカードはのぞく）を数え、プールから同数の資源トークンを獲得します。
4. そのカードを獲得し、自国に配置します。同じ種類のカードの列に配置する場合、下のカードの生産アイコンだけが見えるようにして、一番上に重ねます。
5. そのカードの効果タイミングが 「即時効果」 「単体攻撃」 「複数攻撃」なら、**すぐさま解決します。** 「持続効果」なら、今からその効果は発揮されます。効果のタイミングの詳細については、6～7ページを参照のこと。

**注意：**各カードの下部にある、生産アイコンの数だけを数えます。先駆者の利権の欄に書かれているアイコンは、数には入れないように。

**忘れないで：**先駆者の利権は、完遂アクションによって、自分が着手していたカードを購入できた場合にのみ、獲得できます。それ以外の方法で獲得した場合、先駆者の利権はありません。

例：何手番か前に着手していた〈修道院〉カードを完遂させることにしました。

配置されていた4つの資源を、プールへと移動させます。



〈修道院〉の先駆者の利権 を確認すると、自国の 工業アイコンを参照することがわかりました。自国の生産アイコンうち、工業は2個だったので、プールから資源トークンを2個獲得し、自分の投資マークを自国に戻します。



市場から〈修道院〉を獲得し、既に自国にある同じ建築の種類のカードの列の上に、生産アイコンだけが見えるように重ねます。



〈修道院〉には「文化アイコン1つ提供」の持続効果があり、今からその効果を自国にもたらしめます。

**忘れないで：**先駆者の利権は、自分が着手したカードを完遂したときにのみ、獲得できます。



## 引取

他のプレイヤーによって着手されているカードがほしい場合、それを引き取ることができます。

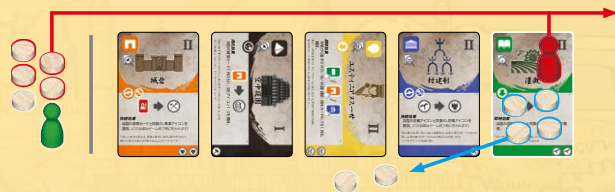
**ただしそれには、そのカードに投資されているのと同額の資源が必要です。**

1. 自分以外のプレイヤーによって**着手されているカード** 1 枚を指定し、載せられている資源トークンの数を数えます。それと同額の資源を、自分からその相手(先駆者)に**直接手渡**します。
2. そのカード上の全資源を、**プール**へと移動させます。
3. 先駆者は、自国の $\textcircled{\text{G}}$  交易アイコンの数を数え、それと同数の資源を、**プールから獲得**します(0 個のこともあり得ます)。
4. 先駆者はその後、プールの資源トークンの数を数え、その**半分(端数切り捨て)**を獲得します。
5. 引取をおこなったプレイヤーはそのカードを獲得し、その色の条件に従って自国に配置します。詳細は 4 ページを参照のこと。
6. そのカードの効果タイミングが $\textcircled{\text{D}}$ 「即時効果」 $\textcircled{\text{A}}$ 「単体攻撃」 $\textcircled{\text{B}}$ 「複数攻撃」なら、**すぐさま解決**します。 $\textcircled{\text{C}}$ 「持続効果」なら、今からその効果は発揮されます。効果のタイミングの詳細については、6～7 ページを参照のこと。

**注意：市場から引き取られたカードについては、誰も先駆者の利権を受け取ることはできません。**

例：アレキサンダーが着手し、資源 4 つを投資していた〈灌漑〉を、あなたが引き取ることにしました。現在のプールの資源は 2 つです。

アレキサンダーに資源 4 つを支払うと、アレキサンダーは自分の投資マーカーを自国へと引き上げました。〈灌漑〉に載せられていた資源 4 つは、プールへ移動となるので、プールの資源は 6 つになりました。



アレキサンダーには、 $\textcircled{\text{G}}$  交易アイコンが 1 つあったので、まず彼が**プールから資源を 1 つ受け取り**ます。さらにその後で、プールの資源の**半分(端数切り捨て)**を受け取ります。この時点でプールに残っている資源は 5 つですから、彼はそこからさらに 2 つの資源を受け取ります。



それからあなたは〈灌漑〉カードを自国に配置し、その即時効果「自国の収穫アイコンと同数の資源を、**予備より獲得**」を解決します。〈灌漑〉含め、自国には $\textcircled{\text{H}}$  収穫アイコンが 2 つあるので、**予備より資源を 2 つ受け取り**ます。



## 発動

⚙️「手番アクション」効果のあるカードが自国にあるなら、その手番のアクションとして、その効果を**発動**させることができます。

**忘れないで：1手番でできるアクションは1回のみ。**

1. このアクションによってカードを獲得した場合、色に応じて自国に配置してください。
2. そのカードの効果タイミングが⬇️「即時効果」⬅️「単体攻撃」⬆️「複数攻撃」なら、**すぐさま解決**します。⌚️「持続効果」なら、今からその効果は発揮されます。効果のタイミングの詳細については、6～7ページを参照のこと。

例1：この手番のアクションとして〈ラムセス二世〉を発動させることにしました。市場には2つの世界遺産〈ピラミッド〉と〈万里の長城〉があります。しかし〈ピラミッド〉は、アレキサンダーによって着手されています。



〈ラムセス二世〉をゲームから除去し、市場より〈万里の長城〉を獲得し、自国に加えます。

例2：この手番のアクションとして〈コロンブス〉を発動させることにしました。〈コロンブス〉をゲームから除去し、文明カードの一番上からカードをめくりました。



それは〈ジェット戦闘機〉であったため、それを自国に加えた直後、その⬆️複数攻撃効果を解決します。

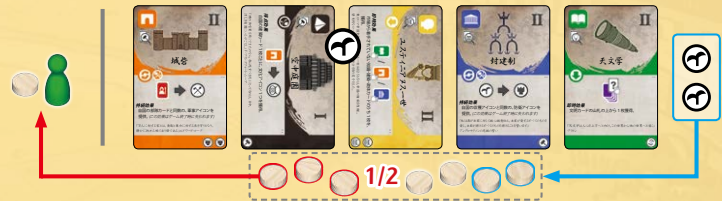
## 収穫

プールにある資源の数が十分になったら、自国を豊かにするために、**収穫**を実行するよい機会です。

1. 自国の⌚️収穫アイコンの数を数え、それと同数の資源を、**予備からプールへ**と移動させます。
2. プールの資源の数を数え、**半分(端数切捨て)**を受け取ります。
3. その後で、自国の資源の数が、今の時代をあらわす数字より小さければ、今の時代の数字と同じ保有数になるまで、プールから資源を獲得します。プールに必要なだけの資源がない場合、その分は予備から直接獲得します。

**今の時代：市場および各プレイヤーの国にある、最も時代の新しいカードによって規定されます。**

例1：プールに資源が5つあったため、収穫アクションを選択しました。自国の収穫アイコンは2つなので、**予備から資源を2つ取り、プールに加えます。**



今やプールの資源は7つで、その半分(端数切り捨て)の資源3つを受け取り、自国に持てきます。



## 管理フェイズ

アクション・フェイズで、アクションを1回実行したら、そのプレイヤーの手番は終了します。

1. **市場の補充**：市場のカードを、3～4人ゲームでは5枚、5人ゲームでは6枚になるよう、文明カードの山札の上から公開し、補充します。
2. **時代遅れの処理**：今の時代より、**2時代以上遅れていて着手されていない全カードを、市場から除去し、さらに上記のルールで市場を補充します。ただし各プレイヤーの国にあるカードは、除去されません。**
3. **終了条件の確認**：ゲームの終了条件を満たしていなければ、時計回りで次のプレイヤーから、新しい手番を開始します。

例：時代IIのカードが市場に配置されていたら、市場にある着手されていない時代Aの全カードはゲームから除去されます。



現在、市場には時代Aのカードは2枚あります。〈ラムセス二世〉はアレキサンダーによって着手されており、〈戦士〉は誰も着手していません。



したがって〈戦士〉は除去され、市場に新たなカード1枚を補充します。

例2：プールの資源が3つで、自国の資源は1つです。今の時代の数字が5(V)なので、収穫を実行することにしました。

自国には収穫アイコンがなかったため、予備からプールに資源を持ってくることはできません。プールの資源の半分(端数切捨て)は1であり、その1個をプールから受け取ります。



これで自国の資源は2つになりましたが、時代の数字5よりも小さいため、足りない分のうち2個を、さらにプールから自国に持ってきます。



それでもまだ1個足りないの、予備から直接自国に持ってきます。



# ゲームの終了

〈未来〉のカードが、市場もしくは直接誰かの国に配置されたら、そのプレイヤーの**手番修了時**、ゲームも終了します。各プレイヤーは、次のように得点を計算します：

1. 「修了」アイコンのある全カードの効果は**失効**しますが、生産アイコンはそのまま残ります。
2. 文化アイコンの数を数えます。その数が**得点**となります。
3. それ以外の生産アイコンの数を、種別に関わらず合計します。その**半分(端数切捨て)**が、**得点**となります。
4. 得点効果をすべて実行します。それによって獲得された文化アイコン1つにつき**得点1**となります。
5. 各プレイヤーとも、上記1～4を合計し、**最高得点の者が勝者となります**。

該当者が複数の場合、そのなかで自国の**カード枚数**がより多い者が勝利します。まだ勝者が決まらなければ、そのなかで最も**資源**の多い者が勝利します。

得点の例：

- A. 〈軍事教練所〉には「修了」アイコンがあるため、その効果「自国の政体カードと同数の、防衛アイコンを提供」は失効しますが、生産アイコンは計算に入れます。
- B. カードの全生産アイコンを確認すると、文化アイコンが7つあり(〈民主主義〉が提供する3つも含む)、そのまま7得点となります。それ以外のアイコンが23あるので、11得点です。
- C. 〈アインシュタイン〉によって、知識カード2枚が2得点となります。
- D. 〈泥のモスク〉によって、政体カード4枚が4得点となります。
- E. 〈万里の長城〉は、防衛アイコン2つごとに1得点なのですが、防衛アイコンは3つしかないので、1得点となります。  
したがって総合得点は、 $7 + 11 + 2 + 4 + 1 = 25$ 点となります。

2 点  
🔒 : 🏠 x2

4 点  
🔒 : 🏠 x4

1 点  
🔒 : 🏠 x1

🏠 x7 7 点 B 🧠 x6 🔄 x1 🏠 x2 🏠 x2 🏠 x9 🏠 x3 23 アイコン = 11 点

総合得点は  $7 + 11 + 2 + 4 + 1 = 25$  点



# 用語集

## 国

自分が保有する全カード、資源トークン、投資マーカーは、自分の前に配置しておきます。そのエリアを自分の「国」と呼びます。同じ種類のカードは列として重ねて並べ、下のカードの生産アイコンだけが見えるようにします。資源トークンの数と各プレイヤーの保有するカードは、**公開情報**です。いつでもどのプレイヤーでも、誰のものでも確認できます。

## 今の時代

今の時代は、市場およびは各プレイヤーの国にある、最も時代の新しいカードによって規定されます。今がどの時代かは、収穫アクションの際と、管理フェイズのたびに、しばしば参照されます。

## 捨て札およびカードの除去

捨て札は全て、ゲームから除去されます。場から取り、ゲームの箱の中に戻してください。

## 先駆者の利権

自分で着手していたカードを、完遂アクションによって獲得する場合にのみ、先駆者の利権を受け取ることができます。そのカードの  先駆者の利権を参照のこと。自国にある対応する生産アイコンの数を数え（このカード自身は計算にいれない）、それと同数の資源をプールから獲得します。

**注意：**各カードの下部にある、生産アイコンの数だけを数えます。先駆者の利権の欄に書かれているアイコンは、数には入れないように。

**忘れないで：**先駆者の利権は、完遂アクションによって、自分が着手していたカードを購入できた場合にのみ、獲得できます。それ以外の方法で獲得した場合、先駆者の利権はありません。

## 修了アイコン

 修了アイコンがある場合、その効果は、ゲーム終了時に失われます。したがってそれによるボーナスは、得点には変換できないのです。

## 資源トークン

資源トークンは、略して単に資源とも呼ばれます。資源はこのゲームにおいて、一種の通貨として機能し、カードに対する投資や購入に使用されます。ゲーム中に使用できる資源の数に上限はありません。減多にないことですが、箱に入っている数で足りなかった場合、何か他のもので代用してください。

## プール

市場のカードに乗った資源は、最終的にはプールと呼ばれる場所に行きます。プールの場所は、市場付近に確保しておきます。ただし後述の「予備」とは離して、混ざらないようにしてください。ゲーム中、資源として言及される場合、特記なき限り、プールにある資源のことを指します。

## 予備

ゲームの準備の際、使用しない全資源は「予備」としてわきに取り除いておきます。ゲームでは、プールにある資源とのやりとりがほとんどであり、予備の資源を指定されることは稀です。

予備から資源を取るのは、**次の場合に限られます：**

1. 収穫アクションの際、 収穫アイコンの数だけ、資源を予備からプールに移動させます。
2. 収穫アクションの際、現在の時代に合致するだけの資源がプールになく、必要なだけの資源が獲得できない場合、不足分だけ予備から持ってきてください。
3. カードによっては、予備から直接資源を獲得する指示がある場合があります。

したがって次のような場合、予備から資源を獲得することは**できません**。

1. 完遂アクションの際、先駆者の利権がプールにある数を上回っていても、プールにあるだけしか獲得できません。差額を予備から持ってくることは**できません**。
2. カードの効果によってプールの資源を獲得するよう指示があった場合もまた、プールにあるだけしか獲得できません。差額を予備から持ってくることは**できません**。

## よくある質問と答え

**Q1 効果を発動させた際、選択できる対象がなかった場合、どうなりますか？**

**A1 効果の対象となるものがない場合、何も起きません。**

たとえば〈鉄器〉獲得時、未着手の部隊カードが市場になれば、追加で獲得するものではありません。あるいは攻撃時、自分より戦闘力の低いプレイヤーがいない場合、攻撃の効果はありません。

**Q2 〈印刷術〉獲得時、自国の技術アイコンが4つなのに、プールには資源が3個しかありませんでした。獲得できる資源はいくつですか？**

**A2 プールにある3個しか獲得できません。**

**Q3 他のカードの効果によって別のカードを獲得した場合、後者の効果は発動されますか？**

**A3 発動されます。**  即時、 単体攻撃、 複数攻撃の各効果は、獲得の手段に関わらず、獲得時に必ず発生させなくてはなりません。

たとえば〈孔子〉のアクションを発動させて〈ユスティニアヌス一世〉を市場から獲得した場合、後者の効果で〈鉄器〉を獲得し、さらに〈鉄器〉の効果で〈騎士〉を獲得し、その〈騎士〉の効果で誰か1人に攻撃を仕掛けることもできます。

# MADE IN TAIWAN

©2016 Moaideas Game Design wix.moaideas.net moaideas@gmail.com  
www.facebook.com/Moaideas PO Box 44-2214, Taipei City 10699, TAIWAN

# 歷史悠久

2016 年 12 月 11 日初版発行

発行: モアイディアズ・ゲーム・デザイン  
Moaideas Game Design

デザイナー: Jesse Li

開発: AFONG, Desnet Amame

和訳: 健部伸明

アート・ディレクション: keykid

グラフィック & レイアウト: keykid, Desnet Amame

アイコン・デザイン: Jesse Li

カバーイラスト: Steve Tse 154754649@qq.com

カードイラスト: LEO, SY Li gx.topallen@gmail.com

タイトル文字: 洪爸, Artur

特別感謝: Beta\_Bear, Chen Chih Fan, Chu-Lan Kao, GxAllen, Helge Landmesser, Jerry Lee, Jogkong, Smoox Chen, Stefan Zlatintsis, Vincent van Doorn, Wu Po-yang

テストプレイ: Atlas Chen, Boy Lin, CaCa Chen, Chiao-Yu Cheng, Chinyi Lee, Chu-Lan Kan, Clark Lee, Clement Wang,

DaChun Lin, Eros Lin, Felix Yeh, Frank Liu, Godzlla, Hung Chien Chuan, Ikkyo Kyo, Ilopca Alice, Jhou Hong, Johnny Liu, Kai-li Hsueh, KAP, Kevin Chang, Kida Kida, Kuraki Mura, Kyle Huang, Lin-Tzu-Chun (Jim Lin), Mark Li, Mike Yuan, Min-An Chan, Nachimu Lin, Po Jen, Po-Jung Huang, Rachel Chen, RD, Riccardo Cocchi, Robert Yang, Shadow, Shih Hong-Yee, Stacy, Szu-Wei Chen, Teferi Kuo, Tsai Huei Chiang, Tsai-Jin-Ren (William Tsai), Vini Chen, Wang Po Chou, Wei Tzu Chiang, Wen Zhoen, WuWu, Yang James, Yang Lionel, Yangtze Lue, Ying-Tan Liu, Yow Lian Chu, Yu Jie Yan, Yu-Chen Tseng, 七喜, 大砲, 小豪, 吳俊澤, 周位昌, 杰克, 林明貴, 林煜庭, 阿飛, 阿格, 洪立, 迪魯, 徐風, 軒轅氏, 馬恭宏, 張智清, 陳佳琳, 陳冠霖, 硬客, 馮秋人, 黃有舜, 楊宗樺, 煜祺, 夏藍月, 蒼蠅, 譚裔績, 蘇令杰

