

スチール

ガンパウダー

# 鋼鉄と火薬 ルネサンス

日本語ルールブック

Renaissance

Designed by Jesse Li

# スチールガンハウター 鋼鉄と火薬 ルネサンス



2~4



40~70



12+

人数: 2 ~ 4 人 時間: 40 ~ 70 分  
年齢: 12 歳以上 デザイナー: Jesse Li

## もくじ

## ゲームの内容物

|         |       |           |      |
|---------|-------|-----------|------|
| はじめに    | P. 2  | 文明カード     | 45 枚 |
| カードの種類  | P. 4  | 世界遺産カード   | 10 枚 |
| ゲームの準備  | P. 8  | 栄誉トークン    | 20 個 |
| 手番の流れ   | P. 10 | 勝利点トークン   | 35 個 |
| ゲームの終了  | P. 12 | リファレンスカード | 5 枚  |
| 攻撃ルール   | P. 12 | ルールブック    | 1 冊  |
| 購入ルール   | P. 14 |           |      |
| 世界遺産の獲得 | P. 16 |           |      |
| Q & A   | P. 17 |           |      |
| セットの混合  | P. 18 |           |      |

## はじめに

世の流れはダイナミックだ。常に変化し、留まることを知らない。

革新的な思想は、古きよき価値観を脅かす。文芸復古の潮流は全てを洗い流す。あなたもその例外ではない。

大いなる力には大いなる責任が伴う。破壊ではなく、安定と保護をもたらし、新しき黄金時代を築くのだ。時の流れに耐え、人類史にあなたの文明の足跡を残し、叙事詩として語り継がれるようにならんことを！

『鋼鉄と火薬:ルネサンス』は、『鋼鉄と火薬』の独立型拡張セットで、新しいカードと新しい要素が導入されます。このセット単独でもプレイできますが、基本ゲームと組み合わせることによって、豊かでダイナミックなプレイを経験することができます。

## 新規の要素

**相互効果:** 文明化の恩恵は、ときに独り占めできないこともあります！ あなたに多大なる恩恵をもたらすカードになかには、同時に近隣に小さな恩恵をもたらすものもあるのです！

他のプレイヤーのカードの効果を発動させたり、他人の資源を使用したり、相手の計画を潰したりするカードには気を付けましょう！ 最大限の利益を得るには、辛抱強く我慢し、プレイすべき適切なタイミングを見計らう必要があるでしょう！

**勝利点トークン:** 勝利点トークンは、特定のカードの使用によって獲得できます。またその勝利点トークンを、公共の場に戻すことによって、発動できる効果があるカードもあります。

誰かが 15 価値以上の勝利点トークンを保有することになったら、その手番終了時にゲームも終了します。ゲーム終了時、勝利点トークンは 1 価値 = 1 勝利点 (VP) となります。使用された勝利点トークンは、公共の場に戻します。



価値 1



価値 5

**榮譽トークン:** 要求されている条件を満たすことによって、各世界遺産カードに各自の榮譽トークンを配置できます。

各プレイヤーが使用できる榮譽トークンは 5 個までです。足りなくなったら、既に他の世界遺産カードに配置されているものを除去し、別の世界遺産カードに再配置してもかまいません。



# カードの種類

このゲームのカードは、大きく2種類に分けられます。すなわち文明と世界遺産です。

文明カードは、このゲームの主体です。あなたはゲームの流れのなかで、新規の文明カードを購入し、効果や資源のためにプレイし、またそれらは何度も手札に戻ってくることでしょう。

世界遺産カードは、カードごとに異なる条件を満たすことによって、獲得できます。ゲーム中、勝利点をもたらす以外の効果はなく、また手札にもなりません。

## 文明カード

各文明カードは両面仕様で、表面が**進歩**、裏面が**資源**になっています。

進歩面には、カード名、イラスト、効果の文面および図などがあります。「表面」もしくは「進歩面」という指定があった場合、テーブル上に配置されたなかで、この進歩の面が公開されている文明カードを意味しています。このカードのこの効果は、進歩面が公開の状態プレイされた際にのみ発動します(他のカードの効果によって発動される場合を除き)。

## 進歩面:(表面)

1. カード名
2. 時代アイコン:裏面の資源をも意味する
3. カードのタイプ・アイコン
4. ゲーム終了時に獲得する勝利点 (VP)
5. 表面が公開されている際に発生する軍事力
6. 反撃アイコン。12 ページ参照
7. このカードの購入コスト
8. 2人プレイでは導入されないカードのアイコン
9. カードの効果を表す図と文面





## 進歩面のタイプ

文明カードの各進歩面は、それぞれ3つのタイプに分類されます：



**技術：**文面の背景が緑のカードです。技術カードは、資源やエネルギーを生み出す助けとなります。いったん生み出されたエネルギーは、戻すことはできず、購入フェイズ終了時まで使用されなければ、手番終了時に失われてしまいます。



**戦術：**文面の背景が青のカードです。戦術カードは、より多くの軍事力を獲得できるようにしたり、他のプレイヤーの軍事的な計画を潰す助けとなったりします。



**ユニット：**文面の背景が赤のカードです。自分の場にある表になったユニット・カードの軍事力の合計で、他の全プレイヤーを攻撃します。攻撃の詳細については12ページを参照ください。

\*「技術カード」という表現は「進歩面が技術タイプである文明カード」を意味しています。「戦術カード」「ユニット・カード」という表現も同様です。



技術カード



戦術カード



ユニット・カード

## アイコン



**軍事力：**自分の場に表面が公開されているカードの、「交差する斧と槍」アイコンの合計が、その時点での軍事力となります。



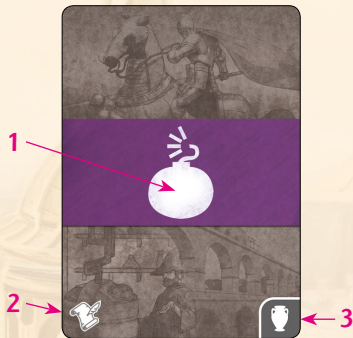
**反撃：**誰かが攻撃した際、自分の軍事力を増強するために、「両端矢印」アイコンのあるカードを、すぐさま手札からプレイできます。その際、カード自体の効果は適用されません。12ページを参照してください。



**勝利点：**この「羊皮紙と羽ペン」アイコンには、ゲーム終了時、そのカードから得られる勝利点 (VP) が記載されています。勝利点は、両面とも同じ数字になっています。

## 資源面：(裏面)

1. 消費すると発生するエネルギーの種類
2. ゲーム終了時に獲得する勝利点 (VP): 表と同じ
3. 資源を意味するタイプ・アイコン



文明カードの裏である資源面には、そのカードの時代に対応する資源のアイコンが描かれています。このゲームには7種類の資源が登場します。すなわち食料、鉄、馬、火薬、石油、地球、そして宇宙です。

「裏面」もしくは「資源面」という指定があった場合、テーブル上に配置されたなかで、この資源の面が公開されている文明カードを意味しています。

資源面が公開されているカードは、使用されない限り、あなたの手元の場にそのままずっと置いておくことができます。

**手札や自分の場にあるカードは、いつでも両面を確認してかまいませんが、指示があるまでは、めくって逆の面にはいけません。**

このゲームでは、カードをめくる方法は次の2つです：

**消費：**資源が消費されたら、資源面の文明カードを表に返して進歩の面にしますが、進歩面の効果は適用されません。資源が消費されるのは、次のような場合です：

- a. 購入フェイズにおいて、支払いに必要なだけのエネルギーを発生させるために、資源を消費することができます。
- b. 進歩フェイズにおいて、進歩面のカードの効果を発動させるために、資源を消費することができます。
- c. 他のプレイヤーのカードの効果によって、あなたの資源が消費されることがあります。
- d. 他のプレイヤーの攻撃に対応して、自分の資源を消費することができます。

上記の資源消費の際、a. では対応するエネルギーが発生しますが、b. ～ d. では発生しません。

**回復:**資源が回復されたら、進歩面の文明カードを表に返して資源の面にします。その指示には、次の2種類があります:

- a. **特定の資源の回復:**左上隅の時代アイコンがその資源に一致する自分の場の進歩面のカード1枚を選び、裏返して資源の面にします。
- b. **不特定の資源の回復:**自分の場の好きな進歩面のカード1枚を選び、裏返して資源の面にします。

## 世界遺産カード

世界遺産カードは、ゲームの勝利に必要な勝利点を、追加でもたらせてくれます。そのための条件(6 & 7)は、表面に記載されています。裏面はフルカラーのイラストになっています。

獲得した世界遺産は、達成した証として、自分の場に裏(のフルカラーの)面にして配置します(おめでとう! )。

1. カード名
2. 時代アイコン
3. 世界遺産のタイプ・アイコン
4. 初期配置アイコン

5. ゲーム終了時に獲得する勝利点 (VP)
6. このカードで栄誉を獲得するために必要な行動
7. このカードを獲得するために必要な栄誉の数



# ゲームの準備

1. 文明カードを時代アイコンごとに分類し、それぞれ個別にシャッフルします。一番上が宇宙、次に地球、石油、火薬、馬と、時代ごとにランダムに、ピラミッド状になるように表の面で公共の場に配置します（次ページの図参照）。各カードは、一番下の列を除き、すぐ下の列の2つのカードと接していることになります。
2. 同時代の世界遺産カードを見比べ、右上隅の初期配置アイコンを確認します。各時代で、より左にある文明カードと同じ初期配置アイコンの世界遺産カードを、その時代の文明カードの左側に配置します。ここで導入されなかった世界遺産カードは、ゲームの箱の中に戻します。

**例:**宇宙時代の世界遺産は〈シドニー・オペラハウス〉および〈サグラダ・ファミリア〉で、それぞれその右上隅に《映画》および《ステルス爆撃機》のアイコンがあります。



その時代の文明カードのうち、《映画》のほうが《ステルス爆撃機》より左にあるため、そのアイコンのある〈シドニー・オペラハウス〉を配置し、〈サグラダ・ファミリア〉は箱の中に戻します。

3. 箱から勝利点トークンをすべて取り出し、全員の手が届くよう、公共の場に置いておきます。
4. 各プレイヤーはそれぞれ黄・オレンジ・赤・紫のうち1色を担当し、同色の栄誉トークンを5個ずつ受け取ります。余った栄誉トークンがあれば、ゲームの箱の中に戻します。
5. 各プレイヤーは《増援》《農耕》《物々交換》《採掘》《戦士》各1枚ずつからなる対応する色（裏面中央左右）の文明カードのセット計5枚受け取り、最初の手札とします。裏面の資源は食糧3枚、鉄2枚になっています。
6. 最初のプレイヤーをランダムに決め、そこから時計回りの順に手番を実行していきます。第3プレイヤーがいれば、手札から好きな1枚を、資源面を公開して自分の前（自分の場）に配置します。第4プレイヤーがいれば、その後で同じことします。最初と2番目のプレイヤーには、ゲーム開始時の資源はありません。
7. では、ゲームを始めましょう！



## 2人プレイの際の準備:

1. シャッフルする前に、各時代のカードから"アイコンのあるカードを抜きだし、箱の中に戻します。

2. ゲーム開始前、後手のプレイヤーは手札から好きな1枚を、資源面を公開して自分の場に配置します。
3. それ以外のルールに変化はありません。



# 手番の流れ

各手番は次の4つのフェイズに分割されます：

1. 資源フェイズ
2. 進歩フェイズ
3. 購入フェイズ
4. 手番終了フェイズ

最初のプレイヤーから時計回りの順に、各プレイヤーは手番において、次のように各フェイズを順に実行していきます。全フェイズが終了したら、次のプレイヤーの手番になります。

## 1. 資源フェイズ：

可能なら、手札から**必ず**1枚選んで資源として（裏面で）プレイし、自分の場に配置します。この資源は、文明カード購入の際、もしくは何らかの効果によって消費され（表返しにされ）ます。

## 2. 進歩フェイズ：

可能なら、手札から**必ず**1枚選んで進歩として（表面で）プレイし、自分の場に配置します。そのカードの効果を適用してもかまわず、するなら可能な限り全ての効果を適用します。しないなら、後で手札に戻って再びプレイされるまで、その効果は基本的には適用できません。

他のプレイヤーを対象とする効果のあるカードもあります。こうしたカードの効果を発動する際、対象の相手は可能な限りすべての効果を適用しなくてはなりません。

*ユニット・カードの効果を適用する場合、他の各プレイヤーは、反撃アイコンのあるカードを、すぐさま好きな枚数プレイできます。詳しくは 12 ページの攻撃ルールを参照ください。*

## 3. 購入フェイズ：

公共の場から、文明カードを1枚だけ購入してもかまいません。

- a. そのカードの購入コストと同じだけのエネルギーを発生させるために、資源面のカードを消費させて\*表に返してください。この時、表面の進歩の効果は適用しません。必要なら15ページのエネルギー変換表を参照し、発生したエネルギーの変換を実行してください。

*\* 自分の手番においては、資源面のカードを、単体で自分の意思で消費できる唯一のタイミングです。*

- b. 購入したカードを、自分の場に配置します。軍事力があればあなたの合計軍事力は増えますが、そのカードの効果は適用されません。

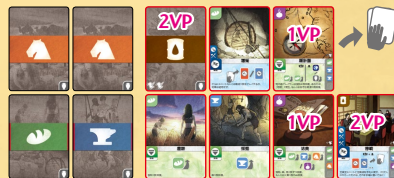
*カードの購入について詳しくは、P14を参照のこと。*

## 4. 手番終了フェイズ:

1. 手札の残り枚数によって、処理が次のように異なります:
  - a. **手札が2枚以上**なら、何もせずにステップ2に移行します。
  - b. **手札がないか1枚**なら、自分の場からカードの回収を実行します:
    - i. 表の(進歩面の)文明カードを、必ず全て手札に戻します。
    - ii. 裏の(資源面の)文明カードは、好きなだけ手札に戻してかまいません。
    - iii. 世界遺産カードは、そのまま自分の場に置いておきます。
2. **栄誉の確認**: 条件を満たしている世界遺産カードがあるか確認します。満たしているなら、うち1枚を選んで自分の栄誉トークン1個を載せます。  
*世界遺産の獲得について詳しくは 16 ページを参照のこと。*
3. ゲームが終了するか確認し、終了しなければ次のプレイヤーの手番となります。

### 例:

手番終了時、手札は0枚でした。そこで場にある表面のカードは全部手札に戻し、資源は石油だけ1枚回収することにした。他の資源は、そのまま場に置いておくことにします。



いま回収したカードの合計 VP は6で、〈シドニー・オペラハウス〉の条件を満たしているため、自分の栄誉トークンを1個配置します。



それが配置された3個目の栄誉トークンだったため、〈シドニー・オペラハウス〉を獲得し、裏返してフルカラーの面を向け、自分の場に配置します。ゲームの終了条件が満たされていなかったため、ここで次のプレイヤーの手番となります。

# ゲームの終了

次の**いずれかの**条件が満たされた手番の終了時点で、ゲームも終了します：

- 宇宙時代の最後の文明カードが購入される
- 公共の場から最後の世界遺産が獲得される
- いずれかのプレイヤーが勝利点トークンを15以上保持している

手札と自分の場の、全世界遺産と全文明カードの勝利点を合計します。保持する勝利点トークンもまた、1個1勝利点となります。

最も勝利点の多かったプレイヤーが勝者となります。同点の場合、該当者の中でもっともカード枚数の多い人が勝者です（世界遺産も含みます）。

# 攻撃ルール

## 攻撃宣言

カードの効果によっては、進歩フェイズにおいて攻撃を実行できることがあります。攻撃するなら、他の全プレイヤーが、その攻撃を受けます（誰かを除外することはできません）。

**注意：進歩フェイズでプレイしたカードであっても、敢えてその効果を実行しないことを選ぶこともできます。**

攻撃するなら、自分の場にある表面が公開されている全カードの軍事力を合計します。

## 反撃

攻撃を受けた他のプレイヤーには2つの選択肢があり、いずれか、もしくは可能ならその両方を実行してもかまいません。

最初に手番プレイヤーの左隣のプレイヤーがどうするか決定し、順に時計回りに決断していきます：

- 手札の反撃アイコンのあるカードを、すぐさま**好きな枚数**プレイし、表面で自分の場に置きます。手番プレイヤーより既に軍事力が大きいプレイヤーであっても、たとえ反撃カードを出して勝てなくても、この反撃は可能です。



- ii. 自分の場にある、資源面になっているカードのうち、表面がユニットもしくは戦術のカードを、すぐさま好きな枚数消費し(て表に返し)ます。**この場合、反撃アイコンはなくてもかまいません。**

ここでは、他のプレイヤーによってプレイもしくは公開されたカードの効果は、一切解決しません。

例:

あなたは《機関銃》をプレイし、軍事力6で攻撃しました。



あなたの場



ガンジーの軍事力はわずか3ですが、何もせず敗北を選択しました。



ガンジーの場



ナポレオンは反撃として、手札から《騎射》と《増援》の計2枚をプレイし、攻撃力を5まで上げましたが、やはり負けました。



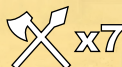
ナポレオンの場



エリザベスは反撃として、手札から《国粋主義》をプレイし、資源面であった地球を消費させて《戦艦》を公開しました。その軍事力を合算した結果7となり、手番プレイヤーの攻撃を阻止できました。



エリザベスの場



## 攻撃の解決

他の全プレイヤーの反撃が終了したら、あなたの軍事力と、他の各プレイヤーの軍事力を順に比較し、攻撃に使用したカードの効果を実用していきます。

自分以外の全プレイヤーが必ず攻撃されなくてはなりません。

その効果の実用の際に選択が必要なら、攻撃を受ける各プレイヤーが選択します。

効果を適用する際、可能な限りすべての効果を適用しなくてはなりません。

例:

自分の場に4枚の資源があるガンジーは、うち3枚を消費しなくてはなりません。そこでガンジーは、食料2枚と鉄1枚を消費させました。



ナポレオンの場には資源が1枚しかないため、その1枚である火薬を消費させなくてはなりません。エリザベスの軍事力は、攻撃側の軍事力以上なので、何も起こりません。

例:

《機関銃》ではなく《フリゲート艦》をプレイしていたら、結果にかかわらず、あなたは勝利点トークン4個を公共の場から獲得していました。



あなたの場



エリザベスの軍事力は、あなたの軍事力以上なので、同様に勝利点トークン3個を獲得します。

ガンジーとナポレオンの軍事力は、あなたの軍事力より少なかったため、何も起きません。

## 購入ルール

購入フェイズでは、公共の場から**文明カードを1枚**だけ購入することができます。その購入コストの支払いには、進歩フェイズで手に入れたエネルギーや、このフェイズで場にある資源を消費して得たエネルギーを使用してください。

この購入フェイズにおいて、手番プレイヤーの意思で消費した資源面のカードからは、その資源と同名のエネルギーが発生します。それ以外の場合（カードの効果によって消費されるなど）では、エネルギーは発生しません。

表記上、エネルギーは[ ]でくくります。すなわち鉄は資源、[鉄]はエネルギーを意味します。

### 文明カードの購入コスト

各カードの購入コストは、そこから下側に何枚のカードが連続しているかによって**変動します**。

1. 下側に接するカードが1枚もなければ、使用するエネルギーは、そのカードに記載されたものだけで済みます。
2. 下側に接するカードが1枚でもあれば、そこから下方向に連続する全カードの**枚数だけ**、追加で好きなエネルギーを使用しなくてはなりません。

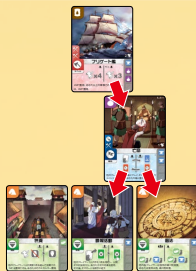
**例:**《フリゲート艦》カードの下側に連続するカードを、図の赤矢印でしめしておきました。《フリゲート艦》カード自体の購入コストは[鉄] 1 + [火薬] 2 ですが、これを購入するには、追加で何か3つのエネルギーを使用しなくてはなりません。

《フリゲート艦》のすぐ左下にあったカードは既にも買われているため、《供貢》カードは連続していません。

手番開始時、自分の場には食糧 2、鉄 2、火薬 1 の資源がありました。まず資源フェイズで馬をプレイしました。次に進歩フェイズで《物々交換》をプレイすることによって、食糧 1 を消費して[火薬] 1 を発生させました。



これで[鉄] 1 + [火薬] 2 + 何かエネルギー 3 の使用が可能になりました。全資源を消費し、発生したエネルギーを使用して購入コストを支払い、目的の《フリゲート艦》カードを獲得して自分の場に配置します。



**例:**

前の例で《フリゲート艦》直下の《亡命》が既にも購入されていた場合、馬の時代のカードがそのままそこにあっても、《フリゲート艦》カードで指定されている[鉄] 1 + [火薬] 2 だけで購入できました。



## エネルギー変換表:

自分の手番で発生させたエネルギーは、この表にしたがって自由に変換できます。ただし**左側から右側へのみ**で、右から左に逆変換することはできません。

[食糧] 2 → [鉄] 1

[鉄] 2 → [馬] 1

[馬] 2 → [火薬] 1

[火薬] 2 → [石油] 1

好きなエネルギー 3 → [地球] 1

[地球] は、[食糧][鉄][馬][火薬][石油]のうち好きなエネルギー 1 つとして使用できます。

[宇宙] は、[地球] 2 として使用できます。すなわち [食糧][鉄][馬][火薬][石油]のうち好きなエネルギー 2 つとしても使用できます。



## 例:

《映画》を購入したいとします。地球時代の全文明カードは既に購入されており、その直下にはいかなるカード也没有ありません。

したがって《映画》カードに記載されている購入コストである[馬] 1、[火薬] 1、[石油] 1 で購入できます。

手番開始時、自分の場には石油 1 の資源がありました。まず資源フェイズで火薬をプレイしました。次の進歩フェイズで《経済学》をプレイし、勝利点トークン 1 個を消費することで[宇宙] 1 を発生させます。



ここで全資源を消費して同名のエネルギーを発生させ、[宇宙] 1 を[馬] 1 + [火薬] 1 の代わりに使用します。これによって発生しているエネルギーは[馬] 1、[火薬] 2、[石油] 1 となり、それを使用して《映画》を購入できるのです。

## 世界遺産の獲得

世界遺産カードの表面には、次の2種類の条件があります:

### 配置:

手番終了時にこの世界遺産に栄誉トークンを配置するための条件。

手番において、複数の世界遺産に対して栄誉トークンの配置条件を満たす場合がありますが、実際に配置できるのは1つの世界遺産に対してだけです。その場合は、どれに配置するのか選択してください。

既に5つすべての栄誉トークンを配置している場合、他の世界遺産から自分の栄誉トークンを1つ取り、配置条件を満たした世界遺産に移動させてもかまいません。

### 栄誉 X:

Xは、その世界遺産の獲得のために必要な栄誉の数です。その世界遺産に配置された自分の栄誉トークンがX個になったら、すぐさま獲得し、自分の場に配置します。その上に配置されていた全ての栄誉トークンは、各プレイヤーに返します。



## 例:

手番開始時、あなたは〈アレクサンドリアの大灯台〉に1、〈パナマ運河〉に2、〈紫禁城〉に2の榮譽トークンがありました。そして手番では、火薬を資源としてプレイし、エネルギー2つを1つに変換しました。



しかし1手番で配置できる榮譽トークンは1つだけです。そこで〈紫禁城〉に配置することに決めましたが、既に配置しきっているので、手元に榮譽トークンはありません。



〈アレクサンドリアの大灯台〉の榮譽トークンを取り、〈紫禁城〉に移動させることにしました。これで〈紫禁城〉上のあなたの榮譽トークンは3つになったので、すぐさま獲得し、裏返してフルカラーの面にし、自分の前に配置します。

## Q&A

**Q1. 《農耕》《採掘》の効果によって、そのカード自身を資源面に回復させることはできますか？**

A1. できます。いずれのカードでも、その効果で指定された資源が裏面にあれば、そのカード自身を回復させて裏返すことができます。

**Q2. 手番開始時、手札がないか1枚だけの時は、どうすればいいのですか？**

A2. 最初の資源フェイズでは、必ず資源として1枚手札からプレイしなくてはならないため、その手札の1枚は(あるなら)必ず資源としなくてはなりません。

手札がない場合はそれもできないため、最初の2フェイズを飛ばしてください。

望むなら、続く購入フェイズでカードを購入することはでき、そのあとで手番終了フェイズへ移行します。

**Q3. 攻撃時、資源面のカードを消費して(表にして)軍事力を増強することはできますか？**

A3. できません。それができるのは、攻撃を受けた防御側のプレイヤーだけです。このゲームでは、そうするよう指示がある場合以外、場のカードを勝手に裏にしたり表にしたりすることはできないのです。

**Q4. [火薬] 1を、逆に[馬] 2にすることはできますか？**

A4. できません。変換表では、左から右にしか変換できません。すなわち、直前の時代のエネルギーを2つ合わせて直後の時代のエネルギーへと変えることはできるのですが、新しい時代のエネルギーを古い時代のエネルギーへと戻すことはできないのです。

# セットの混合

この『鋼鉄と火薬』シリーズは、異なるセットを混ぜて使用することで、新たな体験を生み出すことができます。ただし参加する全プレイヤーが、既に各セットを別個にプレイしたことがある場合にのみ、これを推奨します。

複数のセットを混ぜるときには、次の変更を適用してください：

## ゲームの準備：

使用する全セットの文明カードを、時代ごとに分類し、混ぜてシャッフルします。公共の場に配置するカードは時代ごとに1枚ずつ少なくなり、宇宙時代2枚、地球時代3枚、石油時代4枚、火薬時代5枚、馬時代6枚とします。残りは、再び時代ごとに混ぜてシャッフルし、「秘密研究の山」として、表に返して各時代列の一番右に配置します（時代ごとに1つずつの山になるわけです）。

世界遺産は、基本セットのものは使用しません。各時代で配置された文明カードが、基本セットのものだけなら、使用する世界遺産は、基本以外のセットからその時代に対応するものを、ランダムに1枚決定します。

## 購入フェイズ：

各秘密研究の山の一番上のカードの購入コストは、1つ下の時代のカードがない場合（秘密研究の山は除く）、そのカードに記載されたエネルギーだけで済みます。1つ下の時代にあるカードの枚数だけ、追加のエネルギーを支払ってください。

### 例：

火薬時代の秘密研究の山にある《騎射》を購入したいのに、馬の時代に未購入のカードが2枚残っています。

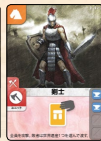
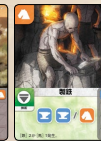
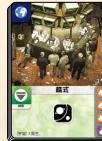
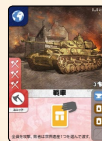
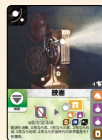
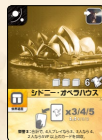


したがってカードに記載された[鉄]1 + [馬]1のほかに、追加で好きなエネルギー2つを使用する必要があります。

それ以外のルールやゲームの終了条件は、変更されません。宇宙時代のカードが2枚しかないことに留意してください（秘密研究の山を除く）。

# 公共の場

# 秘密研究の山



スチールガンパウダー

# 鋼鉄と火薬 ルネサンス

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

進歩面イラスト:

GUOXY 125398491@qq.com

YLAR 840186467@qq.com

世界遺産イラスト:

mango 928827757@qq.com

特別感謝:

Beta\_Bear, Chen Chih Fan, Chu-Lan Kao, GxAllen,  
Jogkong, Jerry Lee, Kuraki Mura, Smoox Chen

テストプレイ:

AT, Chia-Hung Kao, DaChun Lin, DLS, Eric Chiang, Eros, Felix Yeh,  
Ikyo kyo, Ilopca Alice, Jaco Li, James Yang, Jing Lin, KAP,  
Kevin Chang, Kida Kida, Lina Chen, Po-Jen, Po-Jung Huang,  
Redsheep Shen, RD, Teferi Kuo, Tsai Huei-Chiang, Yangtze Lue,  
Yow Liang Chu, Wei Tzu Chiang, Wu Po-yang



## MADE IN TAIWAN

©2016 Moaideas Game Design [www.moaideas.net](http://www.moaideas.net) [moaideas@gmail.com](mailto:moaideas@gmail.com)  
[www.facebook.com/Moaideas](https://www.facebook.com/Moaideas) PO Box 44-2214, Taipei City 10699, TAIWAN