

パッチェストーリー

完全日本語版

早見表

ゲームの流れ

このゲームは、複雑ではないのですが要素が多いため、プレイ前にすべてを把握しようとする、混乱したり覚えきれなかったり間違ったりしがちです。最初はルール把握のためのお試しプレイと割り切るなら、第1時代の第1ラウンドで発生しないフェイズやステップのルールは、最初に読んだり説明したりする必要はなくなります。またルールの的には可能であっても、ほぼ実行されないアクションも、この時点では説明する必要はなくなります。他のルールは、第1時代の第2ラウンド（以降）、必要に応じて読んだり説明したりしましょう。5ラウンド×3時代の全15ラウンドでゲームは終了です。

プレイ的には、可能な限り早い段階で政治力と食糧生産量を2にし、さらには3にしましょう。

政治力が2ないと行政ステップのほとんどのアクションが実行不能です。3あればどれも可能です。

食糧生産量が2ないと、2人目のワーカーの維持に苦労します。3あれば3人目も維持できます。

第1時代の第1ラウンドで発生するフェイズ／ステップ & 発生しないフェイズ／ステップ

❖ 第1フェイズ：拡大

- A. 公開ステップ：}
- B. 競売ステップ：} 第1時代の第1ラウンドでのみ両ステップを同時進行
- C. 配置ステップ（水域と最大面積のルール確認。管理ボードに地図の状態を反映）
- D. 降臨ステップ：第1時代の第1ラウンドでのみ発生（ワーカー配置）

❖ 第2フェイズ：行政

- A. 外交ステップ（少なくとも政治力は2必要）
- B. 内政ステップ：第1時代の第1ラウンドでは、運用&広報アクションのみ説明

❖ 第3フェイズ：移動

- A. 自領ステップ（自分の地図内でのワーカーの移動）
- B. 通商路ステップ（前のフェイズでワーカーを貿易で通商路に出していれば）

❖ 第4フェイズ：渉外

- A. 交渉ステップ：第1時代の第3ラウンド以降（ワーカーが通商路の端に着いたら）
- B. 戦争ステップ：交渉ステップが発生したら、その次のラウンドに発生の可能性

❖ 第5フェイズ：資産

- A. 生産ステップ（自分の地図から生産される資源を獲得）
- B. 移送ステップ（通商路にワーカーがいれば対応する資源を獲得）
- C. 扶養ステップ（ワーカーの維持に食糧を消費：足りない1ごとに3VP消費）

❖ 第6フェイズ：資産：第5ラウンドのみ

- A. 偉人ステップ（1人維持に食糧を2消費：足りない1ごとに3VP消費）
- B. 世界遺産ステップ（1つの維持に鉱石を1消費：足りない1ごとに6VP消費）

❖ 第7フェイズ：決算：第5ラウンドのみ

- A. 表彰ステップ（発展カードの投票とVPの獲得／消費）
- B. 改暦ステップ（次のラウンドもしくはゲーム終了への準備）

配置ステップ

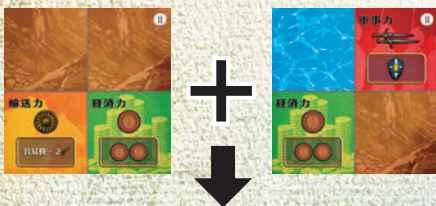
落札した地形マップを自領に組みこむ際は、次のルールにしたがわねばなりません。

- ❖ 新しい地形マップは、自領の上または下に、少なくとも1マスは重なるようにします。2マス以上重ねてもかまいません。完全に重ねてしまわない限り、これで自領が広がります。
- ❖ 新しい地形マップは、常に自分の側から見て文字が正位置になるように組みこんでください（回転させてはいけません）。
- ❖ 重ねた部分にワーカーがいた場合、重ねたあとでも同じ位置にそのワーカーを残しておきます。重ねた新しい地形マップが上側にあり、そこに黄金枠の起動ゾーンがあるなら、そのワーカーは自動的にその起動ゾーンの能力を起動させることになります。
- ❖ 偉人、世界遺産、特殊施設など大きなマスは、その一部だけを重ねることはできません。その部分が重ならないようにするか、重ねるならその全体が重なるようにしてください。

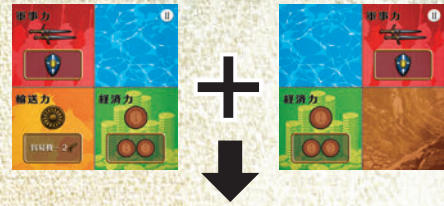


- ❖ 重ねた結果、複数のワーカーが同じマスに居ることになってしまった場合でも、そのマスの効果はワーカーが1体のときと変わりませんし、できるだけ早いタイミングで、何らかの手段（次の「第3フェイズ：移動」で移動させるなど）で、全ワーカーが別のマスに居るようにしてください。たとえば、隣接する2つのマスにワーカーがいて、その上に1マスが2コマ以上の面積を持つ地形マップを重ねた場合などに、こうした事態が発生することがあります。

- ❖ 水域は、水域以外のマスの上に重ねることができますが、下に敷くことはできません。



- ❖ 水域同士は、互いに重ねることはできません。水域の上に重ねられる地形マップはありません。さらに、2つの水域マスは隣り合わせにしてもいけません。



- ❖ 既に施設タイルのあるマスでは、施設タイルとその下の地形マップの間に、他の地形マップをはさみこむことはできません。いったん建設された施設タイルは、以降あらゆる意味で、その下に敷かれた地形マップに直接接着されているものとみなします。



- 重要：**拡大できる領地の最大面積は、時代によって決まっています。すなわち時代1なら5×5コマ、時代2なら6×6コマ、時代3なら7×7コマのサイズが最大となります。

Arclight Games

株式会社アークライト

〒101-0052
東京都千代田区神田小川町 1-1 山基ビル 6F

電話：03-5283-9955
<http://www.arclight.co.jp/ag/>

©2014 Arclight, Inc.