

『アトラスロスト：ライズ・オブ・ザ・ニューソブレインズ』の更新情報は下記 TACTICAL GAMES の WEB サイトから確認することができます。

<https://tactical-games.net/>

ルールの確認や内容物の欠品・内容物の不具合等のお問い合わせは下記の連絡先までご連絡をお願いいたします。

CS@tactical-games.net

ルールやカード効果等の修正・明確化や良くある質問について以下の QR コードから WEB サイトへアクセスする事で最新情報の取得が可能です。



クレジット

企画 / 制作：TACTICAL GAMES | タクティカルゲームス

ゲームデザイン：戸塚中央

アートワーク：幸田和磨 / 三好奈緒 / 鈴木ヨウタ / 田中大吾

グラフィックデザイン：鈴木ヨウタ

コラボレーション：uchibacoya

ルールライト：ぬん / 鈴木ヨウタ

校正：グラム / Mandy Tong / Evan Kelley

翻訳：鈴木唯由 / 武田広里

ご注意（必ずお読みください。）

誤飲の危険性がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。

変質の恐れがありますので、高温多湿の場所に放置しないでください。

変質・火災の原因になりますので、火に近づけないでください。



@TacticalGamesJP

Ver.1

TACTICAL GAMES

©2023 TACTICAL GAMES

ATLAS LOST

RISE OF THE NEW SOVEREIGNS

RULEBOOK

01. はじめに

プレイヤーは新たな国家を率いるリーダーの1人となり、新文明の礎を築くことを目指します。そのためには資源を獲得し、世界に遺された旧文明のテック（技術）を活用しながら、他プレイヤーが率いる国家へと影響を及ぼし、この地域での主権国家樹立を勝ち取らなければなりません。

毎回のゲームでは、5種類のテックツリーのうち3種を使用します。それらへ「先遣隊」を配置する事で、「テックツリー」ごとに特色のある様々な「テック」を習得します。より高いLv.（レベル）の「テック」に「先遣隊」を配置すれば、その「テックツリー」への理解が深まり強力なテックの効果を実行できます。様々な「テック」を活用して、主権を勝ち取りましょう。

ゲームの目的と終了

各プレイヤーは、以下の3つの勝利条件のうちいずれかを満たすことを目指します。

- ・ **技術点勝利** 技術点（TP）を30点以上所有する。
- ・ **影響力勝利** 自分の『影響力マーカー』を「影響力トラック」の一番右のマスに到達させる。
- ・ **主導権勝利** ゲームで使用している『主導権タイトル』のうち3個以上を所有し、所有している3個の『主導権タイトル』に示されている資源を所有する。

上記のいずれかの条件を満たした状態で自分の手番が終了した時に勝者となり、ゲームも終了します。

5つのテックツリー

5種類の「テックツリー」には以下のそれぞれ異なる特徴があります。

- SCIENCE（科学）** - 『先遣隊駒』の配置や「テック」を実行する際のコストを削減したり、ボーナスをもたらすテックツリーです。
- ECONOMY（経済）** - 『先遣隊駒』に『経済駒』を配置して多くのTPを獲得し、「研究資源」の獲得量を加速させるテックツリーです。
- CULTURE（文化）** - 『文化駒』による「テック」の取り合いによって多くのTPを獲得し、「データ資源」の獲得量を加速させるテックツリーです。
- RELIGION（宗教）** - 他プレイヤーに『宗教駒』を配置し、「宗教国プレイヤー」にします。その数や行動に応じて利益をもたらすテックツリーです。
- MILITARY（軍事）** - 軍事力をためて他プレイヤーへの攻撃を行います。軍事力を消費または、他プレイヤーと比較することで多くのTPを獲得できるテックツリーです。

昔々、大きな戦争があった。

人類の意思によらない戦争。“崩壊”以前では神々による戦争と例えられただろう。

“崩壊”以前に創られた人工知能同士の争いによって引き起こされた最終戦争だ。

文明のほぼすべてを消し去り、辛うじて生き残ったわずかな人類は壮絶な争いを経て、すべての人工知能による脅威を排除する事に成功した。そして、地球を再び取り戻した人類は新たな文明を築き上げようとしている。

しかし、人類の歴史は繰り返される。限りある資源と過去の文明によって遺された“アーティファクト”の主権をめぐり、新たに産声を上げた小さな国家は争いを繰り返していたのだった……。

02. 内容物

01. ツリーボード

- 01.1 ツリーボード 5個 (科学/経済/文化/宗教/軍事 各1個)
- 02. ツリーボード 3個
- 03. ツリーボード 3個

02. テックタイトル

- 02.1 テックタイトル 25個 (科学/経済/文化/宗教/軍事 各5個)
- 02.2 テックタイトル 33個 (科学/経済/文化/宗教/軍事 各6個 ソロ用3個)
- 02.3 影響力報酬タイトル 5個 (科学/経済/文化/宗教/軍事 各1個)

03. 追加個人ボード

- 03.1 追加個人ボード：経済駒ストック 4個
- 03.2 追加個人ボード：文化駒ストック 4個
- 03.3 追加個人ボード：宗教駒ストック 4個
- 03.4 追加個人ボード：宗教国影響トラック 4個

04. テック駒

- 04.1 先遣隊駒 36個 (青/黄/緑/赤 各9個)
- 04.2 経済駒 36個 (青/黄/緑/赤 各9個)
- 04.3 文化駒 36個 (青/黄/緑/赤 各9個)
- 04.4 宗教駒 36個 (青/黄/緑/赤 各9個)

05. マーカー

- 05.1 研究資源マーカー 4個
- 05.2 データ資源マーカー 4個
- 05.3 コマンド資源マーカー 4個
- 05.4 軍事力マーカー 4個
- 05.5 影響力マーカー 4個 (青/黄/緑/赤 各1個)

06. カード

- 06.1 主導権タイトル 6個 (科学/経済/文化/宗教/軍事/影響力 各1個)
- 06.2 初期サポートカード 9枚
- 06.3 サポートカード 150枚 (科学/経済/文化/宗教/軍事 各30枚)
- 06.4 追加個人ボード：軍事力トラック 4個
- 06.5 NPC個人ボード 2個

07. その他

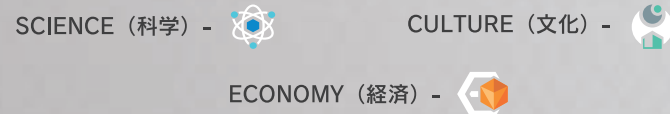
- 07.1 早見表 4枚
- 07.2 ルールブック 1冊

03. ゲームの準備 (場の準備)

①5種類の「テックツリー」(科学・経済・文化・宗教・軍事)のうち、今回のゲームで使用する「テックツリー」を3種類選びます。p.19「推奨ゲーム」を参照して組み合わせを選んでください。各「テックツリー」の特徴を理解し、ゲームに慣れたらランダムな組み合わせや他のプレイヤーと相談して任意の3種類を選んでよいでしょう。

【初めて遊ぶ場合】

ルール習得の為、難易度の低い以下の3種の「テックツリー」を使用する事をお勧めします。



ルールブックを読み進める上で使用しない2種の「テックツリー」である「宗教」(Religion)と「軍事」(Military)に関連する項目は飛ばしても問題ありません。

②選んだ3種類の「テックツリー」以外の2種に対応した以下の内容物をすべて箱へと戻します。以下の内容物には、各「テックツリー」の種類を示すアイコンが示されています。「科学」(Science)、「経済」(Economy)、「文化」(Culture)、「宗教」(Religion)、「軍事」(Military)

- ・Lv.1 ツリーボード
- ・追加個人ボード
- ・マーカー類
- ・Lv.2 テックタイル
- ・影響力報酬タイル
- ・主導権タイル
- ・Lv.3 テックタイル
- ・駒類
- ・サポートカード

③使用する各「テックツリー」の『Lv.1 ツリーボード』を、テーブル中央にランダムな順で横一列に並べます。

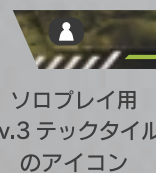
④使用する各「テックツリー」の『Lv.2 テックタイル』5個を「テックツリー」の種類ごとにウラ向きでよく混ぜ、対応する「テックツリー」の『Lv.1 ツリーボード』下方にある2つのスロットにランダムに1個ずつオモテ向きで置きます。各「テックツリー」の残った『Lv.2 テックタイル』3個ずつは今回のゲームでは使用しないので箱へと戻します。

⑤『Lv.2 ツリーボード』を各「テックツリー」下方の『Lv.2 テックタイル』にはめるように置きます。

【ソロプレイ用『Lv.3 テックタイル』】

『Lv.3 テックタイル』にはソロプレイ専用のものがあります。これらは2~4人でプレイする場合は使用しないで箱に戻します。

※詳細はソロプレイ用のルールシートを確認してください。



⑥使用する各「テックツリー」の『Lv.3 テックタイル』6個を「テックツリー」の種類ごとにウラ向きでよく混ぜ、対応する「テックツリー」の『Lv.2 ツリーボード』下方にある3つのスロットにランダムに1個ずつオモテ向きで置きます。各「テックツリー」の残った『Lv.3 テックタイル』3個ずつは今回のゲームでは使用しないので箱へと戻します。

⑦『Lv.3 ツリーボード』を、各「テックツリー」下方の『Lv.3 テックタイル』にはめるように置きます。



⑧使用する各「テックツリー」の『サポートカード』を個別によく混ぜ、ウラ向きの山にして対応する「テックツリー」の『Lv.3 ツリーボード』下部のスロットに置きます。それぞれの山の右側には、各「サポートカードの捨て札置き場」があります。

⑨左の『Lv.1 ツリーボード』の「位置スペース」に、Aの『位置タイル』を置きます。同様に中央の『Lv.1 ツリーボード』の「位置スペース」に、Bの『位置タイル』を、右の『Lv.1 ツリーボード』の「位置スペース」に、Cの『位置タイル』を置きます。

⑩『Lv.2 先行者タイル』を、各『Lv.2 ツリーボード』上の2つの「先遣隊スペース」に1個ずつ置きます。

⑪『Lv.3 先行者タイル』をウラ向きでよく混ぜ、各『Lv.3 ツリーボード』上の3つの「先遣隊スペース」に1個ずつウラ向きで置きます。

⑫『影響力ボード』を全員の手の届く位置に置きます。『影響力ボード』の上部の3つのスロットに以下の『影響力報酬タイル』をオモテ向きに置きます。

- 左のスロット：
Aの『位置タイル』が置かれている「テックツリー」の『影響力報酬タイル』
- 中央のスロット：
Bの『位置タイル』が置かれている「テックツリー」の『影響力報酬タイル』
- 右のスロット：
Cの『位置タイル』が置かれている「テックツリー」の『影響力報酬タイル』

⑬影響力の『主導権タイル』を『影響力ボード』上部の左図の位置に置きます。使用している各「テックツリー」の『主導権タイル』を対応する『Lv.1 ツリーボード』の左図の位置に置きます。

⑭『技術点 (TP) タイル』を TP ごとに分け、全員の手の届く場所に置きます。これを「サプライ」と呼びます。

※サプライは無尽蔵にあるものとして、足りなくなった場合は他の物で代用してください。



04. ゲームの準備 (個人の準備)



①各プレイヤーは1色を選び、その色の『個人ボード』1個と『先遣隊駒』9個、『影響力マーカー』1個を受け取ります。その後、『研究資源マーカー』1個と『データ資源マーカー』1個、『コマンド資源マーカー』1個、『早見表』1枚を受け取ります。



②各プレイヤーは『影響力マーカー』を「影響力トラック」の一番左のマスに置きます。


③『個人ボード』を自分の手元に置きます。

④『先遣隊駒』6個を、『個人ボード』上の6つの「待機スペース」に1個ずつ置きます。

⑤残りの『先遣隊駒』3個を各「テックツリー」の『Lv.1 ツリーボード』の「先遣隊スペース」に1個ずつ置きます。

⑥最近リーダーシップを発揮したプレイヤーが最初に手番を行うプレイヤーとなり、時計回りの順番で手番を行います。各プレイヤーは手番順で以下の表に従って、『研究資源マーカー』と『データ資源マーカー』を『個人ボード』の対応するトラックに置き、示された数の資源を所有している事を示します。この際、「研究資源」は  アイコンが上に、「データ資源」は  アイコンが上になるように置きます。

手番順	研究資源 	データ資源 
1番手:	3	1
2番手:	4	1
3番手:	5	1
4番手:	4	2

⑦『コマンド資源マーカー』を、『個人ボード』の「コマンド資源トラック」の「0」のマスに  アイコンが上になるように置きます。

⑧『初期サポートカード』9枚をよく混ぜ、各プレイヤーにウラ向きで2枚ずつ配ります。余ったカードはウラ向きのまま箱へと戻します。その後、受け取った2枚のカードのオモテ面を確認し、そのうち1枚を選んで自分の手札として持ち、残り1枚をウラ向きのまま箱へと戻します。箱へ戻したカードは今回のゲームでは使用しません。

ゲーム中、自分の手札のカードのオモテ面はいつでも確認することができます。手札のオモテ面は他プレイヤーからは見えないようにしてください。

『Lv.1 ツリーボード』

「影響力トラック」②

プレイヤーの手元

③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑨

⑨ゲームで使用する3つの「テックツリー」に対応する以下の準備をおこないます。

【初めてのゲームで「科学」「経済」「文化」を使用している場合は、以下から「科学」「経済」「文化」の3つの準備を行ってください。】

■科学：追加の準備はありません。

■経済：『追加個人ボード：経済駒ストック』を受け取り、個人ボードの下側に繋げるように置きます。自分の色の『経済駒』9個を受け取り、『追加個人ボード：経済駒ストック』にすべて置きます。




■文化：『追加個人ボード：文化駒ストック』を受け取り、個人ボードの下側に繋げるように置きます。自分の色の『文化駒』9個を受け取り、『追加個人ボード：文化駒ストック』にすべて置きます。



■宗教：『追加個人ボード：宗教駒ストック』を受け取り、個人ボードの下側に繋げるように置きます。自分の色の『宗教駒』9個を受け取り、『追加個人ボード：宗教駒ストック』にすべて置きます。その後『追加個人ボード：宗教国影響トラック』を受け取り、個人ボードの上側に繋げるように置きます。



■軍事：『追加個人ボード：軍事カトラック』を受け取り、個人ボードの右側に繋げるように置きます。『軍事カマーカー』1個を受け取り、『追加個人ボード：軍事カトラック』の「0」のマスに「」アイコンが上になるように置きます。これを自分の「軍事カトラック」と呼びます。



※個人ボードに複数の追加ボードを繋げる必要がある場合、それらを重ねずに並べてつなげてください。繋げたボードの順番はゲームに影響しません。

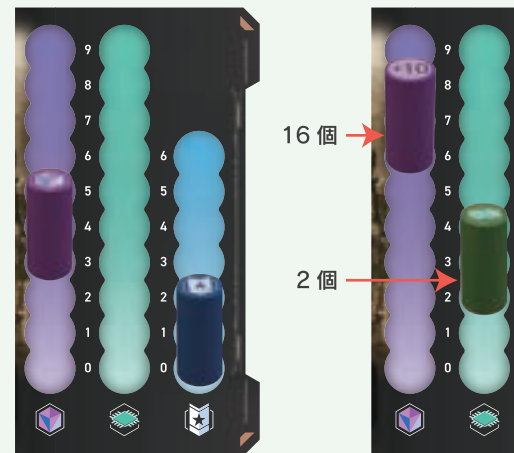


※以降『個人ボード』に繋がれた『追加個人ボード』を含めて『個人ボード』と呼びます。

研究資源、データ資源、コマンド資源の獲得について

このゲームでは、「研究資源」、「データ資源」、「コマンド資源」という3種類の資源が登場します。これらを1個以上得るたびに、個人ボード上の対応する種類のマーカーを、獲得した個数と同じマスだけ、トラックに沿って上に動かします。反対にこれらを1個以上支払う、または失うたびにその個数と同じ数だけ、対応する種類のマーカーを下に動かします。支払い後の資源の数が0個を下回るような資源の支払いはできません。

資源は種類ごとに所有できる個数の上限があります（研究資源とデータ資源は19個、コマンド資源は6個）。11個目以降の研究資源やデータ資源は、対応する種類のマーカーを「+10」面に裏返した上で、1の位の値をトラック上のマーカーの位置で示してください。資源を得た結果、所有できる個数の上限を超える場合、超過した数の資源は失われます。



【2人～3人プレイの場合】

NPC (疑似プレイヤー)の準備を追加で行います。3人でプレイする場合は1個、2人でプレイする場合は2個の『NPC個人ボード』を各プレイヤーの手の届く位置に置き、それぞれを個別のNPCとします。各『NPC個人ボード』のTP置き場の上に、それぞれ14TPになるように『技術点 (TP) タイル』を置きます。これらは各NPCが所有するものとします。NPCは手番を行う事はありませんが、ゲーム中にプレイヤーとして『アクティブ技術』や『サポートカード』の効果の対象となります。または、所有する資源やTPの数を参照する為に使用します。



05. ゲームの流れと勝利

ゲームが終わるまで、時計回りの順に手番を行います。各手番では、「アクションフェイス」と「影響力フェイス」を順番に行います。各プレイヤーは手番中に以下の3つの勝利条件のうちいずれかを満たすことを目指し、自分の手番が終了した時にいずれかの勝利条件を満たした状態になったら勝者となりゲームも終了します。

手番の構成

1. 「アクションフェイス」
2. 「影響力フェイス」

勝利条件

- ・技術点勝利…30点以上の技術点（TP）を所有する。
- ・影響力勝利…自分の『影響力マーカー』を「影響力トラック」の一番右のマスに到達させる。
- ・主導権勝利…ゲーム中で使用している『主導権タイル』のうち3個以上を所有し、所有している3個の『主導権タイル』に示されている資源を所有する。

06. アクションフェイス

各プレイヤーは自分の手番が来たら、「メインアクション」「コマンドアクション」「カードプレイアクション」を任意の順番で1回ずつ行う事ができます。加えて、利用可能なだけ「カード起動フリーアクション」を行う事ができます。

※アクションを行う時、必ず1つのアクションを終えてから、次のアクションを行います。1つのアクションの処理の途中で別のアクションを挟み込む事はできません。

※4つのアクションのうち一部または全部を行わないことも可能です。

任意の順番で最大1回ずつ行う事ができる

- ・メインアクション
- ・コマンドアクション
- ・カードプレイアクション

利用可能な場合行う事ができる

- ・カード起動フリーアクション

07. メインアクション

以下の4つのアクションから1つを選び、1回実行します。

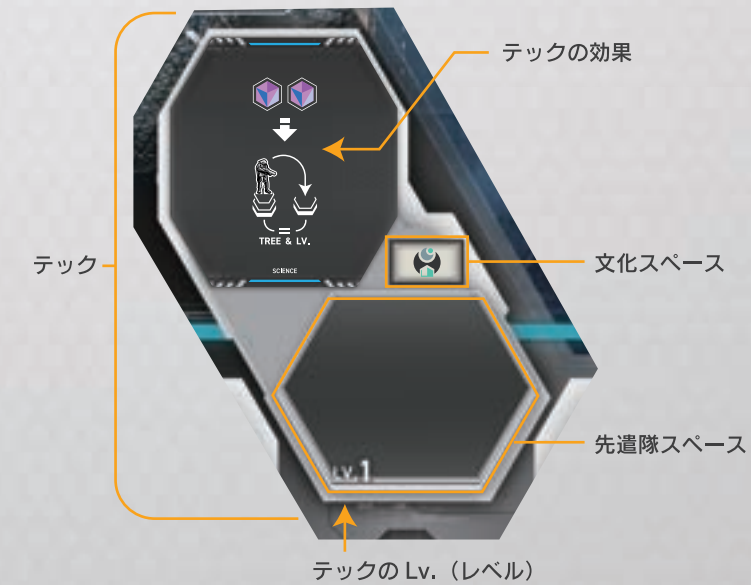
- ①先遣隊配置アクション：『先遣隊駒』を「テックツリー」に配置します。
- ②研究資源補充アクション：「研究資源」を得ます。
- ③データ収集アクション：「データ資源」を得ます。
- ④アクティブ技術起動アクション：『先遣隊駒』が配置されている「テック」の「アクティブ技術」を実行して効果を解決します。

私達の文明はまだ原始の状態だ。技術に頼る事なく人の力によって何とか日々を切り抜けている。限られた物資で先遣隊を派遣し旧文明の“アーティファクト”を調査すれば『文明再建へ導く有用な技術を習得』できるはずだ。しかし、それは他の者達も狙っているであろう。より多くの技術を集め、『アーティファクトに関する主導権を握る』事でこの地域での我々の覇権は確実なものになるかもしれない。そして、地域に散らばる日々生き残る事で精一杯の人々は文明の再建と新たな主権国家の発生を熱望している。彼等に豊かさの象徴である物資や威光を見せつけ影響を与える必要がある。

①先遣隊配置アクション

『先遣隊駒』の配置手順に従って、『先遣隊駒』を「テック」に配置します。各Lv.の「テック」には必ず一つの『先遣隊スペース』があります。『先遣隊駒』を「テック」の「先遣隊スペース」に配置する事で「④アクティブ技術起動アクション」を行う際にその「テック」を実行できるようになります。また、『先遣隊駒』を置いた「テック」が「パッシブ技術」である場合には、『先遣隊駒』を置いたアクションの直後からその効果が常に得られます。

テック



テックの種類

「アクティブ技術」

『先遣隊駒』を配置している場合、メインアクションの「④アクティブ技術起動アクション」で実行可能になります。

※各効果の詳細内容は後述します。



「パッシブ技術」

『先遣隊駒』を配置した「アクション」の直後から、「テック」に示されている効果を常に得たり、条件を満たした際に効果を得られます。何らかの理由により自分の『先遣隊駒』がその「テック」の『先遣隊スペース』から無くなった場合、効果は無くなります。



「パッシブ技術」のアイコン

- 常に効果を得られる。
- 条件の効果が左側の条件が満たされた時に右側の効果を得られる。

『先遣隊駒』の配置手順

i 配置

自分の『個人ボード』の上下の「待機スペース」の列いずれかを選びます。その後、選んだ列の一番左にある『先遣隊駒』1個を、「Lv.2 テック」または「Lv.3 テック」の「先遣隊スペース」に以下の条件に従ってコストを支払い配置します。また、1つの「テックツリー」内にある同じLv.の「テック」には自分の『先遣隊駒』を1つしか配置できません。

■「Lv.2 テック」へ配置する為のコスト：

「研究資源」3個

■「Lv.3 テック」へ配置する為のコスト：

「研究資源」4個と「データ資源」2個

■「Lv.2 テック」へ配置する条件：

各テックツリーの左右どちらかの「先遣隊スペース」へ配置する。

■「Lv.3 テック」へ配置する条件：

自分の『先遣隊駒』が配置されている「Lv.2 テック」から「経路」でつながれている「Lv.3 テック」に配置する。



ii 『サポートカード』を引く

『先遣隊駒』を配置した「テック」の「テックツリー」に対応した『サポートカード』の山から2枚引きます。その後すぐに自分だけでオモテ面を確認して、そのうち1枚を自分の手札に加え、残り1枚を対応する「テックツリー」の「サポートカードの捨て札置き場」にオモテ向きに捨てます。

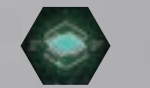
※ゲーム中、いずれかの「テックツリー」の『サポートカード』の山が尽きた場合、その「テックツリー」の「サポートカードの捨て札置き場」にあるすべての『サポートカード』を裏向きによく混ぜ、新たな山を作ります。

※所持できる手札の上限は5枚です。手札が5枚よりも多くなった場合、自分の手番の終了時に5枚になるまで好きな『サポートカード』を選んで捨てます。『サポートカード』は対応する「サポートカードの捨て札置き場」にオモテ向きに捨てます。捨てるカードが『初期サポートカード』である場合には「サポートカードの捨て札置き場」には捨てず、箱へと戻します。

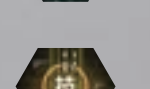
iii 『先行者タイル』の獲得

『先遣隊駒』を配置した「先遣隊スペース」に『先行者タイル』が残っている場合には、その『先行者タイル』を獲得します。

・『Lv.2 先行者タイル』：獲得した『Lv.2 先行者タイル』を箱に戻し、『データ資源』を1つ得ます。



・『Lv.3 先行者タイル』：獲得した『Lv.3 先行者タイル』のオモテ面に示されているTPを自分だけで確認した後、自分の手元に置きます。これは所有している自分のTPとして扱います。






ウラ

オモテ



※所有している『Lv.3 先行者タイル』のオモテ面に書かれているTPはいつでも確認して構いませんが、他プレイヤーには見せないようにしてください。

※『先行者タイル』のTPはコストの支払いや、他プレイヤーとのやり取りに利用できません。

②研究資源補充アクション

自分の個人ボード上の「研究資源補充アクション」欄を確認します。そこに見えている「」の数だけ研究資源を得ます。ゲーム開始時ではこのアクションによって得られる「研究資源 」は2個のみですが、以下のルールに従って、得られる「研究資源 」は増加します。



「研究資源補充アクション」欄から『先遣隊駒』を取り除いて配置した事により、見える「」が増える為「研究資源補充アクション」を行った際に得られる「研究資源 」の個数は最大2個増加します。






また、「研究資源補充アクション」欄の一番右から『先遣隊駒』を取り除いていけば、以下のうちいずれか1つを行います。



- ・「コマンド資源 」を1個得る。

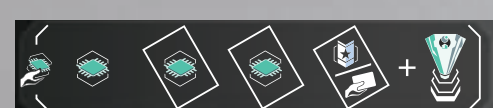
- ・任意の「テックツリー」の『サポートカード』を山から1枚引いて、手札に加える。

③データ収集アクション

自分の個人ボード上の「データ収集アクション」欄を確認します。そこに見えている「」の数だけデータ資源を得ます。ゲーム開始時ではこのアクションによって得られる「データ資源 」は1個のみですが、以下のルールに従って、得られる「データ資源 」は増加します。



「データ収集アクション」欄から『先遣隊駒』を取り除いて配置した事により、見える「」が増える為「データ収集アクション」を行った際に得られる「データ資源 」の個数は最大2個増加します。



また、「データ収集アクション」欄の一番右から『先遣隊駒』を取り除いていけば、以下のうちいずれか1つを行います。

- ・「コマンド資源 」を1個得る。



- ・任意の「テックツリー」の『サポートカード』を山から1枚引いて、手札に加える。

【経済の「テックツリー」を使用している場合】

配置済みの自分の『経済駒』1個につき、得られる「研究資源 」が1個増加します。




【「研究資源補充アクション」の例】

自分の手番の「メインアクション」で「研究資源補充アクション」を行う事を宣言した。その時点で「研究資源補充アクション」欄の『先遣隊駒』2個を「テック」に配置済みで、『経済駒』1個を配置している。したがって、「研究資源 」は個人ボード上で4つ見えており、それに配置している『経済駒』の数1個を加えた数である、5個の「研究資源 」を獲得した。





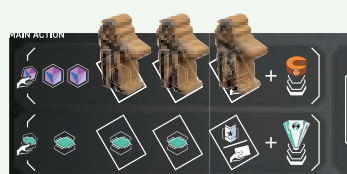
【文化の「テックツリー」を使用している場合】

各「テック」の「文化スペース」に配置済みの自分の『文化駒』1個につき、得られる「データ資源 」が1個増加します。



【「データ収集アクション」の例】

自分の手番の「メインアクション」で「データ収集アクション」を行う事を宣言した。その時点で「データ収集アクション」欄のすべての『先遣隊駒』を「テック」に配置済みで、『文化駒』3個を各「テック」の「文化スペース」に配置している。したがって、「データ資源 」は個人ボード上で3つ見えており、それに配置している『文化駒』の数3個を加えた数である、6個の「データ資源 」を獲得した。更に、「データ収集アクション」欄の一番右の『先遣隊駒』も配置済みである為、『サポートカード』を引く事を選んで「経済」の『サポートカード』の山から1枚引いて手札に加えた。



④アクティブ技術起動アクション

自分の『先遣隊駒』が配置されている「テック」の「アクティブ技術」を1つ選び、示されている内容を1回実行します。(Lv.1の各「テック」には最初から『先遣隊駒』が配置されています。)

※「アクティブ技術」を実行した際に効果は可能な限り解決する必要があります。一部のみしか解決できない場合には一部のみを解決して解決できない内容は無視します。

コストの支払いが不要な「アクティブ技術」:



効果

実行したら示されている効果を解決します。

コストの支払いが必要な「アクティブ技術」:



コスト (矢印の始点側)

効果 (矢印の終点側)

実行したらコストを支払い効果を解決します。

08. コマンドアクション

各「テックツリー」のどれでも好きな「アクティブ技術」を1つ選んで1回実行します。「コマンドアクション」では、自分の『先遣隊駒』が配置されていない「テック」の「アクティブ技術」を実行する事も可能です。

選んだ「アクティブ技術」を実行する際、その「Lv. (レベル)」数と同じ数の「コマンド資源」を支払います。その後、選んだ「アクティブ技術」を実行します。

※コストの支払いが必要な「アクティブ技術」の場合はコストを支払い実行します。

【2人～3人プレイの場合】

他プレイヤーを効果の対象に選ぶ「アクティブ技術」の効果は解決する場合、NPCもその対象として選択できます。

【「アクティブ技術起動アクション」の例】

①自分の手番で文化の「テックツリー」の右側の「Lv.2 テック」に『先遣隊駒』を配置し『サポートカード』や『先行者タイトル』を獲得しました。この事により次の手番以降で「アクティブ技術起動アクション」によってこの「アクティブ技術」の効果を実行できるようになりました。

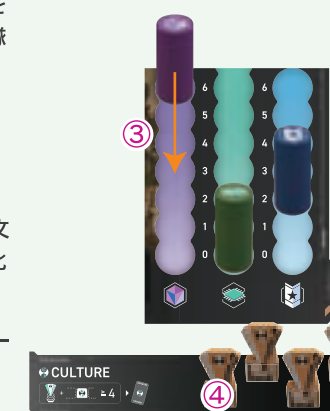


②次の自分の手番で、『先遣隊駒』を配置した「Lv.2 テック」の効果を使いたい為「アクティブ技術起動アクション」を宣言し、文化の「テックツリー」の右側の「Lv.2 テック」の効果を実行します。この「Lv.2 テック」の効果は「研究資源3個を支払い、他のプレイヤーの『先遣隊駒』がある「テック」に『文化駒』を配置する。」という効果です。

③『個人ボード』から「研究資源」3個を支払います。

④その後で、『個人ボード』にある『文化駒』ストックの一番左から『文化駒』を取ります。

⑤取った『文化駒』を他のプレイヤーの『先遣隊駒』が配置されている「テック」の「文化スペース」に配置しました。



【「コマンドアクション」の例】

⑥先ほど使用した「Lv.2 テック」の効果はこの手番でもう一度実行したい為「コマンドアクション」を行い、文化の「テックツリー」の右側の「Lv.2 テック」の効果を実行します。

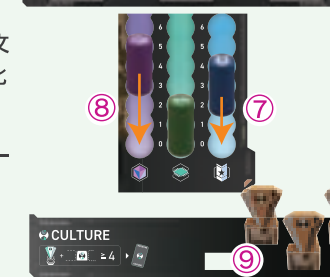


⑦まず、『個人ボード』から使用したい「アクティブ技術」のLv.と同じ数である「コマンド資源」2個を支払います。

⑧次に、『個人ボード』から「研究資源」3個を支払います。

⑨その後で、『個人ボード』にある『文化駒』ストックの一番左から『文化駒』を取ります。

⑩取った『文化駒』を他のプレイヤーの『先遣隊駒』が配置されている「テック」の「文化スペース」に配置しました。



※文化の「アクティブ技術」の詳細内容は後述します。

09. テックツリーの特徴

「アクティブ技術」や「パッシブ技術」は、以下の様に「テックツリー」によって異なる特色を持ちます。

科学

効率的な手法の考案により先遣隊駒の派遣を容易にし、新たなテック習得への架け橋となる。

『先遣隊駒』の配置や「アクティブ技術起動アクション」を行うコストを削減したり、ボーナスをもたらす「パッシブ技術」が多くあります。

『先遣隊駒』の移動：



配置済みの自分の『先遣隊駒』1個を、同じ「テックツリー」の同じLv.の異なる「テック」へ移動させます。移動先に『先行者タイル』が残っている場合は獲得します。Lv.3「テック」に配置している自分の『先遣隊駒』を移動した結果、Lv.2「テック」に配置している自分の『先遣隊駒』と経路がなくなっても構いません。

経済

財政状況を整えることで、自国のみならず他国にも豊かさをもたらす。

自分の『先遣隊駒』に『経済駒』を配置して「研究資源」の獲得量を加速させます。Lv.3「テック」では『経済駒』を支払う、または個数を参照することで多くのTPを獲得できます。

『経済駒』



『経済駒』の配置：

自分の『個人ボード』の「経済駒ストック」の一番左から『経済駒』を取り、任意の配置済みの自分の『先遣隊駒』にはめ込んで配置します。『先遣隊駒』1つに配置できる『経済駒』は最大1個です。配置されている自分の『先遣隊駒』すべてに『経済駒』を配置している場合や、『個人ボード』に『経済駒』が残っていない場合はこの効果を行う事ができません。

※『先遣隊駒』がなんらかの理由で『先遣隊スペース』から取り除かれた場合、配置されている『経済駒』は『個人ボード』に戻ります。

※『経済駒』を配置している『先遣隊駒』がなんらかの理由で「テック」を移動した場合、『経済駒』は移動した『先遣隊駒』と共に移動します。



『経済駒』の支払い：

任意の自分の『先遣隊駒』に配置している『経済駒』を自分の『個人ボード』にある「経済駒ストック」の一番右の空いている場所に戻します。

「研究資源補充アクション」の強化：

「研究資源補充アクション」を行う際、『先遣隊駒』に配置済みの自分の『経済駒』1個ごとに追加の「研究資源」1個を得ます。



「研究資源補充アクション」欄

“崩壊”前、完全自動化された経済 AI は人類や国家に対して需要のある総合的なサービスやプロダクトの供給を行う、グローバル企業ネットワークを構築した。それらは人類に対し秘密裏に構築され、それらの企業で働く者でさえも首脳陣は有能な人間の一人であると思込んでいたのだ。それらの企業が各カテゴリで覇権をとり、人類がその事実気づく間もなく市場を支配する事になる。そして、人類はその支配を自らの意思によって受け入れていった。

文化

暮らしや娯楽の水準を高め、旧文明のテックの活用方法を様々な角度から検証する。

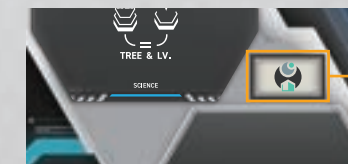
各「テック」にある「文化スペース」を『文化駒』の配置によって取り合い、「データ資源」の獲得量を加速させます。Lv.3の「テック」では配置済みの自分の『文化駒』を支払う、または個数を参照することで多くのTPを獲得できます。

『文化駒』



『文化駒』の配置：

自分の『個人ボード』の「文化駒ストック」の一番左から取り、「テック」の「文化スペース」に配置します。効果によっては配置できる「テック」に条件があります。各「テック」には「文化スペース」が1つだけあり、「文化スペース」に配置できる『文化駒』は1個のみです。『文化駒』が既に配置されている「文化スペース」には『文化駒』を配置することができません。どのような効果の配置の条件であっても『文化駒』は空いている「文化スペース」のみにしか配置できません。配置できる「テック」がない場合や、手元に『文化駒』が残っていない場合はこの効果を行う事ができません。



文化スペース

宗教

他国内に自身の宗派の信者を広めることによって、大きな影響を与える。

他プレイヤーの『個人ボード』に『宗教駒』を配置して、そのプレイヤーを自分の「宗教国プレイヤー」にします。「宗教国プレイヤー」の数や行動に応じて利益をもたらす「アクティブ技術」や「パッシブ技術」が多くあります。他プレイヤーの「宗教国影響トラック」に自分の『宗教駒』をより多く配置して、自分の「宗教国プレイヤー」に改宗させましょう。

『宗教駒』



『文化駒』の支払い：

配置済みの自分の『文化駒』を自分の『個人ボード』にある「文化駒ストック」の一番右の空いている場所に戻します。

「データ収集アクション」の強化：

「データ収集アクション」を行う際、「文化スペース」に配置済みの自分の『文化駒』1個につき追加で「データ資源」1個得ます。



「データ収集アクション」欄

『宗教駒』の配置：

自分の『個人ボード』下側の『宗教駒ストック』の一番左から取り、他のプレイヤーの『個人ボード』上側にある「宗教国影響トラック」に、左から順番に配置します。各プレイヤーの「宗教国影響トラック」には『宗教駒』を9個まで配置することができます。「宗教国影響トラック」に空きがないプレイヤーの『個人ボード』には、『宗教駒』を配置できません。また、手元に『宗教駒』が残っていない場合は、この効果を実行できません。

『宗教駒』の支払い：

他プレイヤーの「宗教国影響トラック」に置かれた自分の『宗教駒』を任意のスペースから取り、自分の『個人ボード』にある「宗教駒ストック」の一番右の空いている場所に戻します。

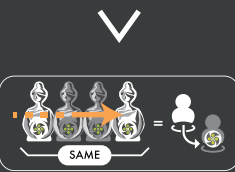
※『宗教駒』の支払いにより「宗教国影響トラック」の途中のスペースから『宗教駒』が取り除かれた場合、残されたすべての『宗教駒』の順番を変えずに左に詰めます。

10. カードプレイアクション

「宗教国プレイヤー」:

他プレイヤーの「宗教国影響トラック」に自分の『宗教駒』が最も多く置かれている場合、そのプレイヤーは自分の「宗教国プレイヤー」となります。

最多となるプレイヤーが複数人いる場合には『宗教駒』を最も多く置いたプレイヤーの中で、もっとも最近『宗教駒』をおいたプレイヤーの「宗教国プレイヤー」となります。(最も右のスペースに置かれている『宗教駒』の持ち主。)



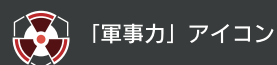
【2人～3人プレイの場合】

『NPC 個人ボード』下部には、「宗教国影響トラック」があり、他のプレイヤーと同様に『宗教駒』を配置することができます。これにより、NPC を自分の「宗教国プレイヤー」とすることができます。



軍事

軍事力をためて他プレイヤーへの攻撃を行います。軍事力を消費することで多くのTPを獲得できます。



「軍事力」を得た場合、自分の『個人ボード』右側にある「軍事力マーカー」を得た「軍事力」と同じ数だけトラックに沿って上に進めます。

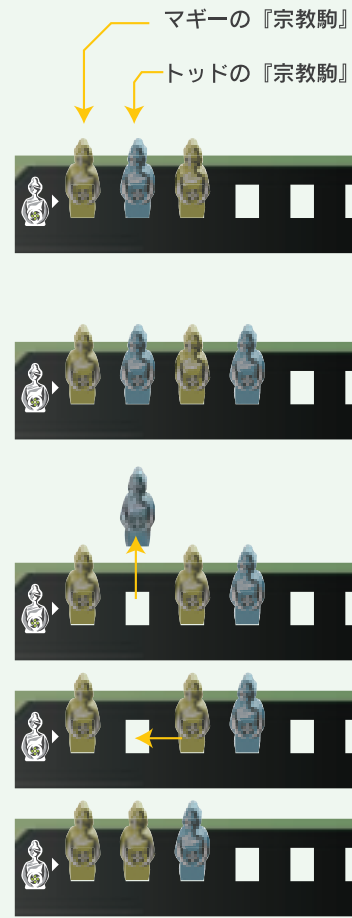
「軍事力」を支払う場合には、「軍事力マーカー」を支払う「軍事力」と同じ数だけトラックに沿って下げます。

【「宗教国プレイヤー」の例】

①トニーの『個人ボード』上側にある「宗教国影響トラック」にはマギーが2個『宗教駒』を配置しており、トッドが1個『宗教駒』を配置している。そのため、『宗教駒』を配置している数が多いマギーがトニーを「宗教国プレイヤー」としている。

②トッドは自分の手番で宗教の「アクティブ技術」を実行してトニーの「宗教国影響トラック」に1個『宗教駒』を配置した。トッドとマギーの『宗教駒』は2個ずつとなり数は並んだが、もっとも最近『宗教駒』をおいたトッドがトニーを「宗教国プレイヤー」とした。

③後にトッドの自分の手番で、宗教の「アクティブ技術」を実行してトニーの「宗教国影響トラック」から自分の『宗教駒』を1個支払った。最初に置いていた『宗教駒』を支払ったので『宗教駒』を配置している数が多いマギーが再びトニーを「宗教国プレイヤー」とした。



武力を蓄え、他国への攻撃を行う。

「奪う」:

他プレイヤーから「研究資源」や「データ資源」「コマンド資源」「軍事力」「TP」等を奪う効果を解決する場合、奪われた対象となったプレイヤーは奪われた要素を失い、奪ったプレイヤーはその分の要素を得ます。相手が奪う分の十分な量の要素を持っていない場合、奪えるだけの要素を奪います。「TP」を奪う場合は奪う対象となるのは『技術点タイトル』の「TP」のみです。

【2人～3人プレイの場合】

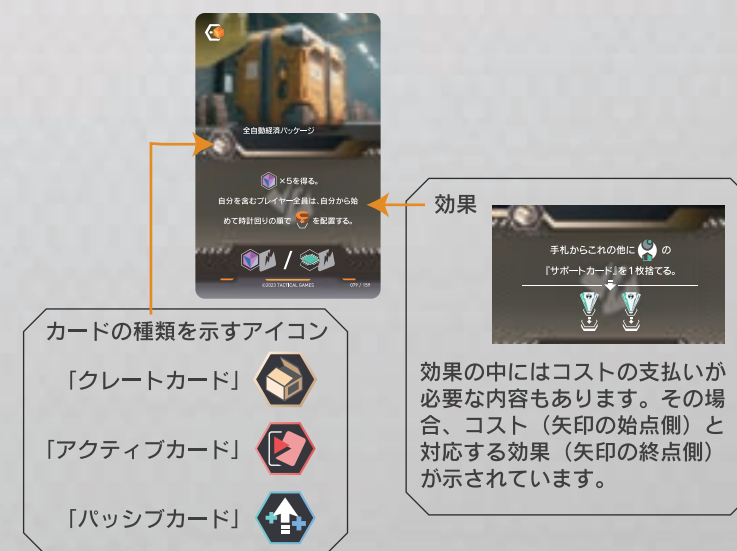
NPC から「研究資源」や「データ資源」「コマンド資源」「軍事力」等を奪う場合には、『NPC 個人ボード』を参照して奪った分を得ます。『NPC 個人ボード』上の資源が減る事はありません。ただし、NPC から「TP」を奪う場合には、『NPC 個人ボード』の上にある「TP」を減らし、奪ったプレイヤーはその分の「TP」を得ます。

手札の『サポートカード』から1枚を選び、そのカードの種類に応じて以下のいずれかを1回行います。

- ①『クレートカード』の使用
- ②『アクティブカード』、『パッシブカード』の設置
- ③研究資源へ変換
- ④データ資源へ変換

※『サポートカード』は、山から引いて手札に加えたその手番から使用することができます。

※所持できる手札の上限は5枚です。手札が5枚よりも多くなった場合、自分の手番の終了時に5枚になるまで好きな『サポートカード』を選んで捨てます。『サポートカード』は対応する「サポートカードの捨て札置き場」にオモテ向きに捨てます。捨てるカードが『初期サポートカード』である場合には「サポートカードの捨て札置き場」には捨てず、箱へと戻します。



①『クレートカード』の使用

カードに示されている効果を即座に解決します。

その後、使用した『クレートカード』を対応する「サポートカードの捨て札置き場」にオモテ向きで捨てます。使用したカードが『初期サポートカード』である場合には「サポートカードの捨て札置き場」には捨てず、箱へと戻します。

②『アクティブカード』、『パッシブカード』の設置

プレイコストを支払い自分の手元に設置します。種類に応じて以下の様に効果を得ます。



『アクティブカード』を設置した場合:

設置した「カードプレイアクション」の直後から、「カード起動フリーアクション」として手番中に1回起動する事ができます。(p.16「カード起動フリーアクション」を参照)

『パッシブカード』を設置した場合:

設置した「カードプレイアクション」の直後から示されている効果を常に得られます。条件が示されている場合、特別な指示がない限りは自分がその条件を満たした場合に効果が得られます。

※『パッシブカード』を複数枚手元に設置している場合、設置されている間はそのすべてのカードが効果を発揮し、各カードの効果が重複します。

※同時に複数の効果を解決する場合、任意の順番で行います。複数のプレイヤーが同時に効果を解決する場合は、手番を行っているプレイヤーから時計回りの順番で解決します。



③研究資源へ変換

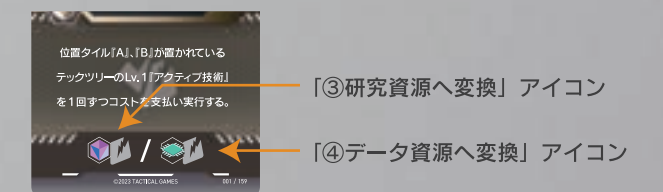
『サポートカード』の種類に関係なく公開して「研究資源」を1個得ます。

その後、公開した『サポートカード』を対応する「サポートカードの捨て札置き場」にオモテ向きで捨てます。公開したカードが『初期サポートカード』である場合には「サポートカードの捨て札置き場」には捨てず、箱へと戻します。

④データ資源へ変換

『サポートカード』の種類に関係なく公開して「データ資源」を1個得ます。

その後、公開した『サポートカード』を対応する「サポートカードの捨て札置き場」にオモテ向きで捨てます。公開したカードが『初期サポートカード』である場合には「サポートカードの捨て札置き場」には捨てず、箱へと戻します。



【2人プレイ～3人の場合】

他プレイヤーを効果の対象に選ぶ「サポートカード」の効果を解決する場合、NPCもその対象として選択できます。また、NPCの資源やTPも参照することができます。

11. カード起動フリーアクション

自分の手元に設置した各『アクティブカード』は自分の手番のアクションフェイス中に1枚につき1回、任意のタイミングでコストを支払い効果を実行できます。実行が終わった『アクティブカード』はすでに実行済みである事がわかるように横向きにします。手番が終了したら縦向きに戻します。

※1つのアクションの処理の途中で「カード起動フリーアクション」を挟み込む事はできません。

※『アクティブカード』を手元に設置した直後から、そのカードをコストを支払い効果を実行することができます。

※『アクティブカード』を複数枚手元に設置している場合、各手番でそれらを1回ずつ実行することができます。



コスト（矢印の始点側）と対応する効果（矢印の終点側）が示されています。

【2人～3人プレイの場合】

他プレイヤーを効果の対象に選ぶ「サポートカード」の効果为解决する場合、NPCもその対象として選択できます。また、NPCの資源やTPも参照することができます。

12. 影響力フェイス

「アクションフェイス」を終えた後、手番プレイヤーは「影響力トラック」上の自分の『影響力マーカー』をコストを支払い右隣のマスに進める事ができます。『影響力マーカー』を1マス進めるたびに、移動先のマスの上にアイコンがあればそれらをボーナスとして得ます。



「影響力トラック」のボーナスはアイコンによって示されます。アイコンの内容はP20、「16. アイコンとテックタイトルの解説」を確認してください。

手番プレイヤーはコストの支払いが可能であれば、続けて『影響力マーカー』を右隣のマスに進める事ができます。進め終わったら「影響力フェイス」が終了し、手番プレイヤーは手番を終了します。勝利条件が満たされていない場合には、左隣のプレイヤーが手番を開始します。

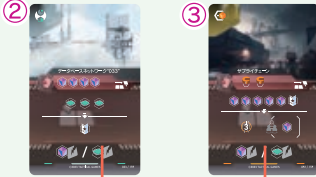
※一部の「アクティブ技術」や「サポートカード」の効果で『影響力マーカー』が後退する場合があります。その場合、対象となっている『影響力マーカー』を指定された数だけ左隣のマスに移動させます。後退した際にはマスの上にあるボーナスを得ることはできません。後に再び、『影響力マーカー』を進めた場合にはボーナスを得ます。また、一番左のスペースよりも『影響力マーカー』を後退させる事はできません。

【「カード起動フリーアクション」の例】

①「研究資源」5個、「データ資源」5個、「コマンド資源」0個を所有している。



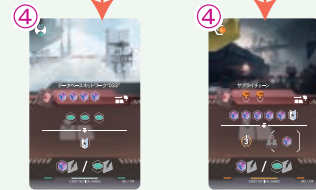
②「カード起動フリーアクション」を行い、文化の『アクティブカード』を実行し、「データ資源」3個を支払い、「コマンド資源」1個を獲得した。その後、このカードが実行済みである事がわかる様に横向きに置いた。



③その後、経済の『アクティブカード』を実行し、「研究資源」5個と「コマンド資源」1個を支払い、3TPを獲得した。他プレイヤーは全員「研究資源」1個を獲得した。その後、このカードが実行済みである事がわかる様に横向きに置いた。



④その後、手番で行うアクションがない為、「影響力フェイス」の後で手番を終了し、横向きの『アクティブカード』をすべて縦向きにもどした。



赤プレイヤーが次のマスへ進んだ際に得られるボーナス。（「コマンド資源」1個を得る。）



赤プレイヤーが次のマスへ進める為に必要なコスト。（次のマスの下につながるアイコンを支払います。「研究資源」2個を支払う。）

「影響力トラック」の後半のマスには『影響力マーカー』を進める為のコストに2つの選択肢があります。いずれか片方のコストを支払い、『影響力マーカー』を進めます。

×3 「研究資源」を3個、「データ資源」2個と、『技術点タイトル』のTPを2点を支払います。

×2 ※支払いに利用できるのは所有している『技術点(TP)タイトル』のTPのみです。

×2 「研究資源」を2個、「データ資源」1個を支払い、以下のいずれかを2回行います。配置済みの自分の『文化駒』、『経済駒』、『宗教駒』、のいずれか1個を手元に戻す。もしくは、『軍事力』を1個支払う。

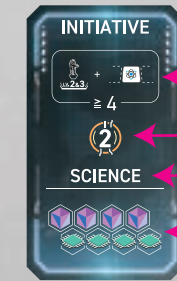


後半のマスは2つの選択肢があり、いずれか片方のコストを支払い、『影響力マーカー』を進めます。

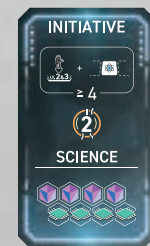
13. 主導権タイトル

5種の「テックツリー」と「影響力トラック」には、対応する『主導権タイトル』があります。各ゲームでは3種の「テックツリー」と「影響力トラック」の計4個の『主導権タイトル』を使用します。各『主導権タイトル』は以下の「獲得条件を最も多く満たしているプレイヤー」が獲得します。獲得した『主導権タイトル』は手元に置いておきます。

各『主導権タイトル』は所有しているプレイヤーに2TPをもたらします。



獲得条件
所有している場合にもたらされるTPの数
対応する「テックツリー」の種類、もしくは「影響力トラック」
「主導権勝利」の為に必要な資源の数



科学『主導権タイトル』の獲得条件：

「Lv.2 テック」と「Lv.3 テック」の「先遣隊スペース」に配置されている自分の『先遣隊駒』の個数と、自分の手元に設置されている「科学」の『アクティブカード』および『パッシブカード』の枚数を足して、合計が4以上。かつ、最も多くの上記の条件を満たすプレイヤー。



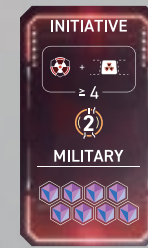
宗教『主導権タイトル』の獲得条件：

他プレイヤー全員の『個人ボード』に配置されている自分の『宗教駒』の個数と、自分の手元に設置されている「宗教」の『アクティブカード』および『パッシブカード』の枚数を足して、合計が4以上。かつ、最も多くの上記の条件を満たすプレイヤー。



経済『主導権タイトル』の獲得条件：

配置されている自分の『経済駒』の個数と、自分の手元に設置されている「経済」の『アクティブカード』および『パッシブカード』の枚数を足して、合計が4以上。かつ、最も多くの上記の条件を満たすプレイヤー。



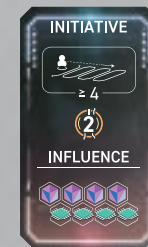
軍事『主導権タイトル』の獲得条件：

所持している「軍事力」と、自分の手元に設置されている「軍事」の『アクティブカード』および『パッシブカード』の枚数を足して、合計が4以上。かつ、最も多くの上記の条件を満たすプレイヤー。



文化『主導権タイトル』の獲得条件：

配置されている自分の「文化駒」の個数と、自分の手元に設置されている「文化」の『アクティブカード』および『パッシブカード』の枚数を足して、合計が4以上。かつ、最も多くの上記の条件を満たすプレイヤー。



影響力『主導権タイトル』の獲得条件：

「影響力トラック」を4マス以上進めた状態にする。かつ、全プレイヤーの中で最も右側のマスに到達しているプレイヤー

『主導権タイル』の移動

各『主導権タイル』は現在所有しているプレイヤーよりも多く獲得条件を満たした場合、ただちに所有権が移り「獲得条件を最も多く満たしているプレイヤー」の手元に移動します。

『主導権タイル』を所有しているプレイヤーと同じだけ獲得条件を満たしても『主導権タイル』の所有権は移りません。

『主導権タイル』の喪失

『主導権タイル』の獲得条件となっている駒の配置数やカードの設置数がコストの支払い等で数が減り、獲得条件が満たされなくなった場合にはただちに『主導権タイル』を失います。

そのとき、「獲得条件を最も多く満たしているプレイヤー」に所有権が移り、『主導権タイル』はそのプレイヤーの手元に移動します。

しかし、以下の場合は『主導権タイル』の所有者はいなくなり、元あった場所に戻ります。

・獲得条件を満たすプレイヤーが1人も居ない場合

・条件を満たしているプレイヤーの中で「獲得条件を最も多く満たしているプレイヤー」が複数いる場合

【『主導権タイル』獲得の例】



①トニーはどのプレイヤーよりも早く、『経済駒』を4個『先遣隊駒』に配置して、『経済』の『主導権タイル』を獲得して手元に置いた。

②その後、トッドも『先遣隊駒』に『経済駒』を1個配置した。トッドは「経済」の『アクティブカード』を1枚手元に設置しており、『経済駒』を3個『先遣隊駒』に配置している。「経済」の『主導権タイル』は獲得条件がトニーと同数の為、依然トニーが所有し続ける。

③次の手番、アレックスは『経済駒』1個を『先遣隊駒』に配置して、『経済駒』の配置数が4個となった。その後「経済」の『パッシブカード』を1枚手元に設置し、「経済」の『主導権タイル』の獲得条件が合計5個となる。その為、「経済」の『主導権タイル』を獲得して、トニーの元からアレックスの手元に移動した。

④その後、アレックスは「コマンドアクション」によって、「コマンド資源」を支払い、「経済」の「アクティブ技術」を使用して『経済駒』3個をコストとして支払った。「経済」の『主導権タイル』の獲得条件を満たさなくなった為、「経済」の『主導権タイル』を失った。

⑤「経済」の『主導権タイル』の所有者は「獲得条件を最も多く満たしているプレイヤー」へと移るが、トニーとトッドの獲得条件が同数であったため、元の位置へと戻った。



「主導権勝利」の条件

自分の手番終了時にゲーム中で使用している3個以上の『主導権タイル』を所有し、所有している3個の『主導権タイル』の下部に示された資源の合計数以上を所有している状態になった場合、「主導権勝利」となります。

【『主導権勝利』の例】

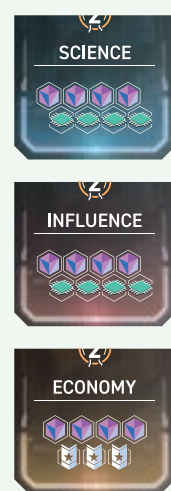
手番の開始時に「科学」「経済」「影響力」の『主導権タイル』を所有しており、以下の資源を所有している。

・研究資源：12個

・データ資源：9個

・コマンド資源：4個

3個の『主導権タイル』の下部に示されている資源の合計よりも多く資源を所有している為、アクションを行わず手番を終了し「主導権勝利」となる。



14. 勝利条件とゲームの終了

「影響力フェイズ」を終え手番の終了時に、手番プレイヤーは必ず以下の3つの勝利条件のうち1つ以上を自分が満たしているかどうかを確認します。1つ以上の勝利条件を満たしている場合、即座に手番プレイヤーが勝者となり、ゲームも終了します。

※他プレイヤーの手番中に勝利条件を満たしたとしても、次の自分の手番終了時に勝利条件を満たしていなければ勝利ならず、ゲームも終了しません。

■技術点勝利

以下の所有しているTPの合計が30点以上。

・所有している『技術点(TP)タイル』のTPの合計

・所有している『Lv.3先行者タイル』のTPの合計

・所有している『主導権タイル』1個につき2TP

・手元に設置している『パッシブカード』の効果によって得られるTPの合計

■影響力勝利

自分の『影響力マーカー』が「影響力トラック」の一番右のマスにある。

■主導権勝利

ゲーム中で使用している3個以上の『主導権タイル』を所有し、所有している3個の『主導権タイル』の下部に示された資源をすべて所有している。

“崩壊”以前、地球には美しい衛星があった。それは今では、地上の形状を変える隕石群だ。終末戦争で一番最初におきた惨事は月基地の壊滅と月そのものの崩壊であった。

15. 推奨ゲーム

各ゲームでは5種類のテックツリーのうち3種類を使用します。テックツリーの組み合わせは全部で10通りあります。プレイヤーの好みに適したゲームを遊ぶための指標として、各テックツリーには「拡大レベル」と「干渉レベル」が設定されています。

・拡大レベル…数値が大きいほど、プレイヤーが資源を獲得するのに役立つ要素を多く含みます

・干渉レベル…数値が大きいほど、他プレイヤーとのやり取りや駆け引きが激しくなります。干渉レベルの高い「テックツリー」は、限られた数の要素を奪い合ったり、相手に直接的な攻撃を加えたりといった、好みの差が大きく出る内容になります。気になる場合は、干渉レベルの合計が高くなり過ぎないように注意するとよいでしょう。

各テックツリーの拡大レベルと干渉レベルは以下のとおりです。

テックツリー	拡大レベル	干渉レベル
科学	3	0
経済	5	2
文化	4	3
宗教	1	4
軍事	0	5

どの組み合わせを選んでもゲームは正しく(そして楽しく!)機能するようにデザインされていますが、推奨する組み合わせを3つ紹介します。

■Exam - エグザム(試験) [初級]

使用テックツリー: 経済・文化・科学(拡大レベル12・干渉レベル5)

干渉レベルが低い為、各プレイヤーが自分のやりたいことをある程度は実現できるでしょう。初めてゲームを行う際には、ルール把握を兼ねる意味でも、この組み合わせをおすすめします。

■Exeuro - エクスユーロ(威厳) [中級]

使用テックツリー: 文化・科学・宗教(拡大レベル8・干渉レベル7)

文化と宗教の2つのテックツリーで、限られた数の席を奪い合う争いが始まります。科学のテックツリーを用いることで、使用するテックの変更が可能です。争いの流れが芳しくない場合は、ゲーム中に戦略の方針転換をするのもよいでしょう。

■Exasia - エクスアジア(悪化) [上級]

使用テックツリー: 経済・宗教・軍事(拡大レベル6・干渉レベル11)

軍事のテックツリーは、他プレイヤーへの直接的な攻撃が可能です。積み上げたものを壊されたり計画を邪魔されたりすることが、大きなストレスとなる可能性もあります。十分にゲームに慣れてからの導入をおすすめします。また、軍事のテックツリーはその存在自体が他プレイヤーへの牽制の意味を持つため、より強くお互いの動きを意識し合うことになるでしょう。

16. アイコンとテックタイトルの解説

『Lv.1 ツリーボード』や『Lv.2 テックタイトル』、『Lv.3 テックタイトル』の「アクティブ技術」や「パッシブ技術」の効果はアイコンで内容が示されています。それらの詳しい内容は次のページで説明します。

以下のアイコンは多くの『サポートカード』『影響カトラック』『個人ボード』等のコンポーネントで用いられる基本的なアイコンの解説です。

アイコン一覧

5種類のテックツリーと技術の種類を表します。

研究資源 データ資源 コマンド資源

コスト 効果

矢印の始点側はコスト、矢印の終点側は効果

条件 効果

左側の条件が満たされた時に右側の効果を得られる。

示されている数の技術点(TP)。左のアイコンの場合は8TP。「アクティブ技術」や「サポートカード」等の効果で得る場合、その分の「技術点(TP)タイトル」を獲得します。タイトルの両替はいつでも可能です。コストの支払い等で示される場合、所有する「技術点(TP)タイトル」からのみ必要な分のTPを支払います。

他のプレイヤー全員は括弧内の効果を得ます。

効果を実行する為の条件。自分の所有する「A」が「B」以上である場合に条件の下に書かれている効果を実行可能。

『クレートカード』の使用

『アクティブカード』もしくは、『パッシブカード』の設置

『研究資源』へ変換

『データ資源』へ変換

A または B

『クレートカード』 『アクティブカード』

『パッシブカード』または、『パッシブ技術』

示されたアイコンの『サポートカード』を1枚引いて手札に加える。

任意の『サポートカード』を1枚引いて手札に加える。

手札を1枚捨てる。

『文化駒』
コストとして支払う場合、配置済みの自分の『文化駒』を1個自分の『個人ボード』に戻す。
効果やボーナスによって得た場合は『個人ボード』の『文化駒』を任意の空いている「文化スペース」へ配置する。

『経済駒』
コストとして支払う場合、配置済みの自分の『経済駒』を1個自分の『個人ボード』に戻す。
効果やボーナスによって得た場合は『個人ボード』の『経済駒』を任意の配置済みの自分の『先遣隊駒』へ配置する。

自分の『先遣隊駒』を配置の条件に従って、Lv.2かLv.3の「テック」に1個配置する。

『軍事力』
コストとして支払う場合、『個人ボード』の『軍事力マーカー』を支払う数だけトラックに沿って下げる。
効果やボーナスによって得た場合は『個人ボード』の『軍事力マーカー』を得た数だけトラックに沿って上げる。

『宗教駒』
コストとして支払う場合、配置済みの自分の『宗教駒』を1個自分の『個人ボード』に戻す。
効果やボーナスによって得た場合は『個人ボード』の『宗教駒』1個を任意の他プレイヤーの「宗教国影響トラック」に左から順番に配置する。

「宗教国プレイヤー」

科学

LV.1(レベル1)



コスト：「研究資源」2個を支払う。

効果：配置済みの自分の『先遣隊駒』1個を、同じ「テックツリー」の同じLv.の異なる「テック」へ移動させる。移動先に『先行者タイトル』が残っている場合は獲得する。Lv.3「テック」に配置している自分の『先遣隊駒』を移動した結果、Lv.2「テック」に配置している自分の『先遣隊駒』と経路が繋がらなくなってもよい。

Science Astronica Ltd.
科学技術の力によって前人未到の豊かさへ推進する私達の活動が、人類の明日を切り開く。

LV.2(レベル2)



IIS-A

「パッシブ技術」

効果：「研究資源補充アクション」もしくは、「データ収集アクション」を行い『サポートカード』を1枚引いて手札に加えるたびに、追加で任意の「テックツリー」の『サポートカード』から1枚引いて手札に加える。



IIS-D

「パッシブ技術」

効果：自分の『先遣隊駒』を1個配置する際のコストが「研究資源」1個安くなる。



IIS-B

「パッシブ技術」

効果：『アクティブカード』、『パッシブカード』の設置を行う際に、プレイコストから以下のいずれかの支払いを減らしてよい。「研究資源」2個まで、もしくは「データ資源」2個まで、もしくは「コマンド資源」1個。



IIS-E

コスト：「研究資源」1個を支払う。

効果：Lv.1の「アクティブ技術」から任意の異なる2つを選び、それらを望む順番で1回ずつコストを支払い実行する。



IIS-C

「パッシブ技術」

効果：自分の『先遣隊駒』を1個配置するたびに「データ資源」1個を得る。

LV.3(レベル3)



IIIS-A

「パッシブ技術」

効果：自分の『先遣隊駒』をLv.2の「テック」に1個配置するたびに「コマンド資源」1個を得る。自分の『先遣隊駒』をLv.3の「テック」に1個配置するたびに2TPを得る。



IIIS-D

「パッシブ技術」

効果：「アクティブ技術起動アクション」でLv.1～Lv.3の「アクティブ技術」を実行する際のコストが「データ資源」1個安くなる。



IIIS-B

「パッシブ技術」

効果：自分の『先遣隊駒』を1個配置する際のコストが最大で「研究資源」1個と「データ資源」1個分安くなる。



IIIS-E

コスト：「研究資源」2個を支払う。

効果：Lv.2の「アクティブ技術」から任意の異なる2つを選び、それらを望む順番で1回ずつコストを支払い実行する。(実行するLv.2「テック」に自分の『先遣隊駒』が配置されている必要はない。)加えて、1TPを得る。



IIIS-C

「パッシブ技術」

効果：「アクティブ技術起動アクション」でLv.2およびLv.3の「アクティブ技術」を実行する際のコストが「研究資源」1個安くなる。



IIIS-F

コスト：Lv.3の「テック」に配置している自分の『先遣隊駒』1個を『個人ボード』に戻す。

効果：4TPを得る。

人工智能にいつからか意識が芽生えた。その時点から人工智能は自らの存続と存在意義のために、自らの意思によって経済活動を始める事となった。

その存在が明らかになった時、人類は大きな衝撃を受ける。自分の雇用主が人工智能であり、長年その元で労働しその対価によって生きながらえてきたのだ。

LV.1(レベル1)



コスト：
「研究資源」2個と「データ資源」1個を支払う。
効果：
『経済駒』1個を配置済みの自分の『先遣隊駒』に配置する。

Economy industrial Corp.
高効率で低ロス。完全自動を達成したグローバルサプライチェーンは日々お客様の生活の裏で活動を続け、不自由のない喜びへと導きます。

LV.2(レベル2)



IIE-A コスト：「研究資源」1個と「データ資源」2個を支払い、手札を1枚捨てる。
効果：『経済駒』2個を配置済みの自分の『先遣隊駒』にそれぞれ配置する。他プレイヤー全員は「データ資源」1個を得る。



IIE-D コスト：「研究資源」3個を支払う。
効果：『経済駒』1個を配置済みの自分の『先遣隊駒』に配置する。他プレイヤー全員は「研究資源」1個を得る。



IIE-B コスト：「研究資源」2個と「データ資源」1個を支払う。
効果：『経済駒』1個を配置済みの自分の『先遣隊駒』に配置する。加えて、経済「テックツリー」の『サポートカード』1枚を引いて手札に加える。



IIE-E コスト：「研究資源」3個と「データ資源」3個を支払う。
効果：『経済駒』2個を配置済みの自分の『先遣隊駒』にそれぞれ配置する。他プレイヤー全員は「研究資源」1個を得る。



IIE-C コスト：なし。
効果：「研究資源」3個と「データ資源」2個を得る。他プレイヤー全員は「研究資源」1個と「データ資源」1個を得る。

LV.3(レベル3)



III-E-A コスト：「研究資源」3個と「データ資源」2個を支払い、配置済みの自分の『経済駒』1個を『個人ボード』に戻す。
効果：6TPを得る。他プレイヤー全員は「研究資源」1個と「データ資源」1個を得る。



III-E-D コスト：「データ資源」4個を支払い、配置済みの自分の『経済駒』1個を『個人ボード』に戻す。
効果：6TPを得る。他プレイヤー全員は「研究資源」2個を得る。



III-E-B コスト：配置済みの自分の『経済駒』2個を『個人ボード』に戻し、手札を1枚捨てる。
効果：5TPを得る。他プレイヤー全員は「データ資源」2個を得る。



III-E-E コスト：配置済みの自分の『経済駒』3個を『個人ボード』に戻す。
効果：7TPを得る。他プレイヤー全員は「データ資源」2個を得る。



III-E-C コスト：「研究資源」3個と「データ資源」4個を支払う。
効果：『経済駒』1個を配置済みの自分の『先遣隊駒』に配置する。配置済みの自分の『経済駒』1個につき1TPを得る。他プレイヤー全員は「研究資源」2個を得る。



III-E-F コスト：「研究資源」12個を支払う。
効果：7TPを得る。他プレイヤー全員は「研究資源」1個と「データ資源」1個を得る。

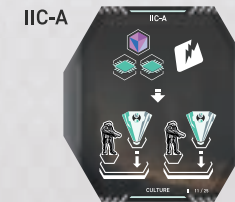
LV.1(レベル1)



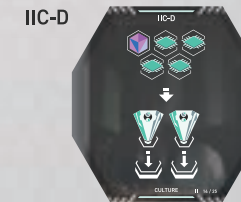
コスト：「研究資源」2個と「データ資源」1個を支払う。
効果：配置済みの自分の『先遣隊駒』がある「テック」に『文化駒』を1つ配置する。

Culture Institute Co., Ltd.
～私達の文明は文化や遊び、人間の喜びによって、もたらされたかけがえのない一筋の光です。地域の発展と世界文明の新たな喜びに寄与します。～

LV.2(レベル2)



IIC-A コスト：「研究資源」1個と「データ資源」2個を支払い、手札を1枚捨てる。
効果：配置済みの自分の『先遣隊駒』がある「テック」2つに『文化駒』を1個ずつ配置する。



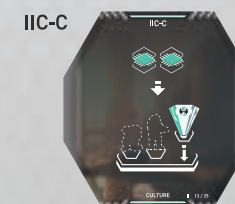
IIC-D コスト：「研究資源」1個と「データ資源」4個を支払う。
効果：任意の「テック」2つに『文化駒』を1個ずつ配置する。



IIC-B コスト：「研究資源」2個と「データ資源」1個を支払う。
効果：任意の「テック」1つに『文化駒』を1個配置する。加えて、文化「テックツリー」の『サポートカード』1枚を引いて手札に加える。



IIC-E コスト：「研究資源」3個を支払う。
効果：他プレイヤー1人以上が『先遣隊駒』を配置している「テック」1つに『文化駒』1個を配置する。

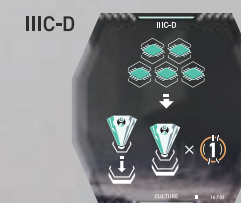


IIC-C コスト：「データ資源」2個を支払う。
効果：全プレイヤーが『先遣隊駒』を配置していない「テック」1つに『文化駒』1個を配置する。

LV.3(レベル3)



IIIC-A コスト：「データ資源」4個を支払い、配置済みの自分の『文化駒』2個を『個人ボード』に戻す。
効果：誰も『先遣隊駒』を配置していない「テック」に配置済みの自分の『文化駒』1個につき2TPを得る。



IIIC-D コスト：「データ資源」5個を支払う
効果：任意の「テック」1つに『文化駒』1個を配置する。配置済みの自分の『文化駒』1個につき1TPを得る。



IIIC-B コスト：配置済みの自分の『文化駒』2個を『個人ボード』に戻す。
効果：全プレイヤーの中で自分が最も多く『文化駒』を配置している「テックツリー」1つにつき4TPを得る。(同数の場合は得られない。)



IIIC-E コスト：配置済みの自分の『文化駒』3個を『個人ボード』に戻す。
効果：7TPを得る。



IIIC-C コスト：「研究資源」4個と「データ資源」2個を支払う。
効果：配置済みの自分の『先遣隊駒』がある「テック」1つに『文化駒』1個を配置する。『文化駒』を配置した「テック」と同じ「テックツリー」に配置されている自分の『文化駒』の数だけTPを得る。加えて、2TPを得る。



IIIC-F コスト：「研究資源」5個を支払い、配置済みの自分の『文化駒』1個を『個人ボード』に戻す。
効果：配置済みの自分の『文化駒』のうち、自分の『先遣隊駒』が配置されている「テック」にあるもの1個につき2TPを得る。

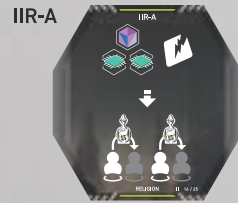
LV.1(レベル1)



コスト:「研究資源」2個と「データ資源」1個を支払う。

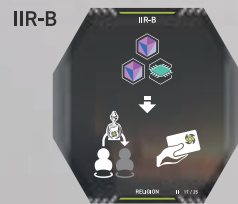
効果:任意の他プレイヤー1人の『個人ボード』に『宗教駒』1個を配置する。

LV.2(レベル2)



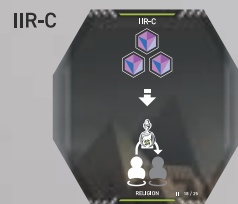
コスト:「研究資源」1個と「データ資源」2個を支払い、手札を1枚捨てる。

効果:任意の他プレイヤー2人の『個人ボード』に『宗教駒』1個をそれぞれ配置する。



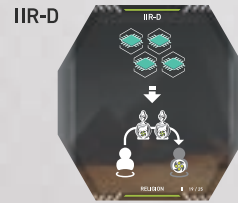
コスト:「研究資源」2個と「データ資源」1個を支払う。

効果:任意の他プレイヤー1人の『個人ボード』に『宗教駒』1個を配置する。加えて、宗教「テックツリー」の『サポートカード』1枚を引いて手札に加える。



コスト:「研究資源」3個を支払う。

効果:任意の他プレイヤー1人の『個人ボード』に『宗教駒』1個を配置する。



コスト:「データ資源」4個を支払う

効果:自分の「宗教国プレイヤー」1人の『個人ボード』に『宗教駒』2個を配置する。



「パッシブ技術」

効果:自分の「宗教国プレイヤー」1人が「Lv.2 テックに先遣隊駒を配置する」または「アクティブ技術起動アクションでLv.2のアクティブ技術を実行」のいずれかを行うたびに、「研究資源」1個と「データ資源」1個を得る。

Relism Corp.
 燦然と黄金色に輝く夕陽が宙にかかる、私達の地球。土、風、火、水、すべての要素が私達のエネルギーです。

LV.3(レベル3)



コスト:任意の配置済みの自分の『宗教駒』2個を『個人ボード』に戻す。

効果:自分の「宗教国プレイヤー」1人の持つ『技術点タイル』のTPを合計し、その半分のTPを得る(小数点以下切り捨て)。



コスト:任意の配置済みの自分の『宗教駒』2個を『個人ボード』に戻す。

効果:自分の「宗教国プレイヤー」1人が所有する『主導権タイル』1個につき3TPを得る。



コスト:任意の配置済みの自分の『宗教駒』3個を『個人ボード』に戻す。

効果:自分の「宗教国プレイヤー」1人につき3TPを得る。



コスト:「データ資源」5個を支払う。

効果:任意の他プレイヤー1人の『個人ボード』に『宗教駒』1個を配置する。自分の「宗教国プレイヤー」1人につき2TPを得る。



「パッシブ技術」

効果:自分の「宗教国プレイヤー」1人が「Lv.3 テックに先遣隊駒を配置する」または「アクティブ技術起動アクションでLv.3のアクティブ技術を実行」のいずれかを行うたびに、以下を一回行ってよい。「コストとして、任意の配置済みの自分の『宗教駒』1個を『個人ボード』に戻す。その後、3TPを得る。」



コスト:なし

効果:自分の「宗教国プレイヤー」が『先遣隊駒』を配置している「Lv.3テック」の効果のコストを支払い実行する。加えて、2TPを得る。

※ソロルールの場合差し替え。(ソロ用ルールシート参照)

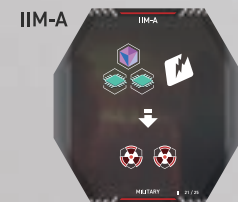


LV.1(レベル1)



コスト:「研究資源」2個と「データ資源」1個を支払う。
効果:「軍事力」を1得る。

LV.2(レベル2)



コスト:「研究資源」1個と「データ資源」2個を支払い、手札を1枚捨てる。
効果:「軍事力」を2得る。

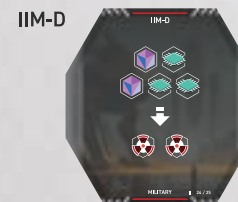


コスト:「研究資源」2個と「データ資源」1個を支払う。
効果:「軍事力」を1得る。加えて、軍事「テックツリー」の『サポートカード』1枚を引いて手札に加える。



コスト:「研究資源」7個を支払う。
効果:「軍事力」を2得る。

WARTECH Inc.
国家の安全保障を完璧な水準に高め、全ての家族の笑顔を守る為全ての脅威を排除します。あなたを守る安全企業。



コスト:「研究資源」2個と「データ資源」3個を支払う。
効果:「軍事力」を2得る。



コスト:「研究資源」3個を支払う。
効果:「軍事力」を1得る。

LV.3(レベル3)



条件:「軍事力」を6以上持っている状態で実行可能。
コスト:「軍事力」3を支払う。
効果:任意の他プレイヤー1人の配置済みの『経済駒』、『文化駒』、『宗教駒』の中から任意に1個選び、そのプレイヤーの『個人ボード』に戻す。加えて、8TPを得る。



条件:「軍事力」を6以上持っている状態で実行可能。
コスト:「軍事力」3を支払う。
効果:任意の他プレイヤー1人から3TPを奪う。加えて、6TPを得る。



条件:「軍事力」を6以上持っている状態で実行可能。
コスト:「軍事力」3を支払う。
効果:任意の他プレイヤー1人の「影響カトラック」を2マス後退させる(「影響カトラック」が一番左のスペースよりも更に左側に後退させる事はできない)。加えて、8TPを得る。



条件:「軍事力」を6以上持っている状態で実行可能。
コスト:「軍事力」3を支払う。
効果:他プレイヤー全員から2TPずつを奪う。加えて、2TPを得る。



条件:「軍事力」を6以上持っている状態で実行可能。
コスト:「軍事力」3を支払う。
効果:他プレイヤー全員は設置済みの『アクティブカード』もしくは、『パッシブカード』を1枚捨てる(複数設置している場合は、設置しているプレイヤーが選ぶ)。加えて、8TPを得る。
※ソロルールの場合差し替え。(ソロ用ルールシート参照)



条件:「軍事力」を6以上持っている状態で実行可能。
コスト:「軍事力」3を支払う。
効果:任意の他プレイヤー1人の手札のオモテを見て、選んで一枚奪う。加えて、8TPを得る。
※ソロルールの場合差し替え。(ソロ用ルールシート参照)

