

TIME OF EMPIRES

タイム・オブ・エンパイア

「タイム・オブ・エンパイア」で1つの文明を担当し、古代から中世を通して近代へと、いくつもの時代を渡って導きましょう。各時代は現実には数世紀続きますが、このゲームではたったの9分です！

他プレイヤーもあなたと同じ任務に就いており、あなたと同時にリアルタイムでのアクションフェイズに全力で取り組みます。サウンドトラックが歴史のテンポを保ち、砂時計があなたのアクションを発動させます。時間を渡る大冒険を謳歌しましょう！

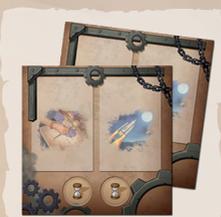
内容物



驚異ボード1枚



指導者ボード1枚



技術ボード2枚



プレイヤーボード4枚
(プレイヤーカラーごとに1枚)



地形タイル12枚



砂時計8個



驚異カード12枚
(時代ごとに4枚)



指導者カード18枚
(時代ごとに6枚)



技術カード72枚
(時代ごとに24枚、種類ごとに18枚)



知識駒(緑) 24個と
レンガ駒(橙) 24個



建物駒80個
(プレイヤーカラーごとに20個)



砂時計キャップ16個
(プレイヤーカラーごとに4個)



指導者効果タイル
(両面仕様) 4枚



初期技術カード16枚
(プレイヤーカラーごとに4枚)



建設ボーナストークン
12枚



人口トークン80個
(プレイヤーカラーごとに20個)



このゲームをプレイするには「タイム・オブ・エンパイア」のアプリをダウンロードする必要があります (App StoreとGoogle Play storeから無料で入手できます)。これはゲームのペースを保つガイド用サウンドトラックを管理し、ゲーム中に使える実用ツールや、「入門の時代」選択ルール用の補助ツールも備えています。

アプリをダウンロードしたくない場合、Pearl Gamesのウェブサイト (www.pearlgames.be) からサウンドトラックを無料でダウンロードすることができます。



ゲームの準備

この図のように内容物を準備します。この準備は2人ゲーム用です。3/4人ゲームでは、以下の文章内に記されている追加の指示に従ってください。

驚異

- 2 驚異ボード
- 3 驚異カード12枚を時代ごとに分けて個別によく混ぜ、裏向きの3つのデッキ(I、II、III)を作ります。

中央ボード

- 1 各プレイヤーは1色を選び、裏面がその色の地形タイル3枚を取ります。図の配置に基づいて、すべてのタイルを表向きにしてランダムな向きで置きます(3/4人ゲームでは、プレイ人数に対応している下図の配置を参照してください)。



2人プレイ時の中央ボード



3人プレイ時の中央ボード

4人プレイ時の中央ボード



技術

4 技術ボード 2 枚

5 技術カード 72 枚を時代ごとに分けて個別によく混ぜ、裏向きのカード 24 枚のデッキを 3 つ作ります。

5

4

1

4人プレイ時
のみ

9



「タイム・オブ・エンパイア」はリアルタイムゲームです。すべての内容物に全員の手が簡単に届くようにしてください!

3

指導者

6 指導者ボード

7 指導者カード 18 枚を時代ごとに分け、それぞれ 6 枚からなる 3 つのデッキを作ります (混ぜる必要はありません)。

8 指導者ボードの左側 3 列の色に対応している指導者効果タイルのランダムな面を表向きにして、同じ色の列の下側に置きます。

9 4人ゲームでのみ、右端の列の下側にも対応する指導者効果タイルを置きます。

7

8

6

プレイヤーの準備

各プレイヤーは選んだ1色のプレイヤーボード、4種類の建物駒各5個、人口トークン20個、キャップをつけた砂時計2個、初期技術カード4枚を取ります。また、各プレイヤーは資源（知識駒6個とレンガ駒6個）と建設ボーナストークン3枚を取ります。

1. プレイヤーボード

自分のプレイヤーボードを手元に置きます。



2. 建物

プレイヤーボードの対応するスペースに建物駒20個を置きます。

3. 人口トークン

プレイヤーボードの近くに置いて個人リザーブとします。



4. 砂時計

砂時計2個に自分のキャップを2個ずつ取りつけます。すべての砂時計の計測時間は30秒です。

5. 初期技術カード

自分の色の初期技術カード4枚を取って手札とします。手札は他プレイヤーには見せないようにします(各プレイヤーの初期手札は少しずつ異なります)。

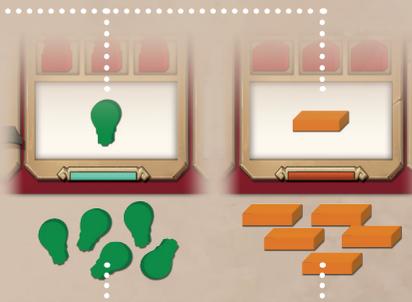


6. 資源

知識駒6個とレンガ駒6個を以下のように置きます。

対応するストックスペースに1個ずつ置きます。

残りの各5個をプレイヤーボードの下側に置いてリザーブとします。



7. ボーナストークン

建設ボーナストークン3枚(1、2、3勝利点のものを1枚ずつ)をプレイヤーボードの近くに置きます。



帝国の誕生

これは世界がまだ知らない新たな時代の始まりです。何人かの人々があなたの統率力の下に集い、最初の都市が建設され……今や人々はあなたの統治を待っています。今度はあなたが歴史を作る番です！

リアルタイムゲームを始める前に、プレイヤーは最初の住民を置いて最初の意思決定をします。

各プレイヤーは自分の首都タイル（自分の色で囲まれているタイル）上にある領地のうち1つを選び、その氏族スペースに人口トークンを1個置きます（下記参照）。



地形タイルの解説



人口トークン

氏族

中央ボード上に置かれた人口トークンは氏族と呼ばれます。



氏族

氏族

人口トークンは積み重ねることができます。各氏族スペースには重ねた氏族を2個まで置くことができます。

学者

他のボード（驚異ボード、指導者ボード、プレイヤーボード）上に置かれた人口トークンは学者と呼ばれます。





ゲームの進行

ゲームの目的

プレイヤーはちょうど3時代に渡って「タイム・オブ・エンパイア」をプレイします。これらの時代を通して、プレイヤーは自らの帝国を不滅の栄光に導こうとします。領地の拡大、科学的優越、卓越した社会基盤、そして当時の驚異や指導者たちへの文化的影響など、勝利への道は数多くあります。

自らの偉業——指導者の獲得、驚異や建物の建設、敵の社会基盤の破壊など——に対する報酬として、プレイヤーは勝利点  を得ます。

ゲームの進行

「タイム・オブ・エンパイア」の各時代は以下の3フェイズからなります。

準備フェイズ：このフェイズ中、プレイヤーは次の時代の準備をして、新たな内容物を用意します。

アクションフェイズ：このフェイズはリアルタイムでプレイされ、ちょうど9分だけ続きます（リアルタイムでプレイしたくない場合、22ページ「入門の時代」選択ルールを参照してください）。サウンドトラックがこのフェイズを以下のように管理します。

- アクションフェイズは最初の銅鑼が鳴ったときに始まり、2回目の銅鑼が鳴ったときに終わります。この9分のあいだに、プレイヤーはさまざまなボード上に砂時計を置いてアクションを発動させます。
- 3分/6分が経過したとき、サウンドトラックは赤ん坊の泣き声を流し、学者の任命が発生したことを伝えます。

得点計算フェイズ：プレイヤーは自分たちの業績を評価し、勝利点と指導者カードを獲得して、新たな都市を占領します。

公正なプレイ

「タイム・オブ・エンパイア」はとても忙しいゲームです。砂時計を管理しながらリアルタイムでプレイしていると、他のことを気にしている暇はありません！公正にプレイしましょう——他プレイヤーの砂時計を倒してしまった場合、立て直してください。同じアクションスペースを巡って対立した場合、素晴らしいプレイヤーは礼儀正しいものだとすることを思い出してください。「タイム・オブ・エンパイア」ではチャンスが不足するということはなく、すべての戦略が勝利の要因になり得ます。



時代の準備 (1/2)

準備フェイズ中、プレイヤーは新たな時代の準備をします。つまり、以前の時代の内容物を取り除き、新たな時代のための新たな驚異、指導者、技術カードを追加します。

重要:このゲームをリアルタイムでプレイしたくない場合、22 ページの「入門の時代」選択ルールを参照してください。最初のゲームでは、少なくとも1つの時代でこの選択ルールを使ってプレイすることを強く推奨します。

技術ボード

- 1 技術ボードから以前の時代の技術カードをすべて取り除きます（時代 I ではこのステップを省略します）。
- 2 新たな時代（I か II か III）の技術カードを取り、それぞれ裏向きのカード6枚からなる4つのデッキに分けます。これらのデッキを2枚の技術ボード上に（各ボードごとに2デッキずつ）置きます。



驚異ボード

新たな時代の驚異カードをランダムに1枚取り、驚異ボード上の対応するスペースに置きます。新たな時代の残りの驚異カードは使わないので箱に戻します。



指導者ボード

- 1 指導者ボードから以前の時代の指導者カードをすべて取り除きます（時代 I ではこのステップを省略します）。
- 2 新たな時代の指導者カードを専門分野ごとに分けます（技術的指導者は茶／緑、拡大的指導者は黄、文化的指導者は青です）。各専門分野ごとにカードを1枚ランダムに選び、指導者ボード上の対応するスペースに表向きで置きます。
- 3 4人ゲームでは、残りの指導者カード3枚のうち1枚をランダムに選び、追加指導者スペース（右端）に表向きで置きます。



時代の準備 (2/2)

砂時計

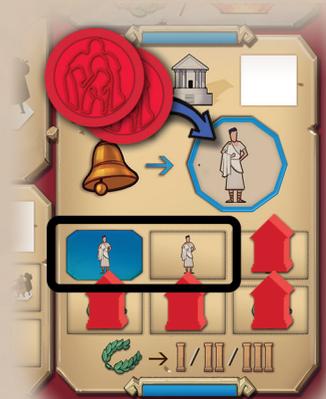


各プレイヤーは自分の砂時計を取ります。各砂時計の持続時間は、常に完全に正確とは限りません。公平性に配慮して、プレイヤーは自分の砂時計からキャップを外し、プレイヤー間で砂時計本体を交換して自分のキャップをつけ直すことができます。

学者の任命

各プレイヤーは自分のプレイヤーボードの文化（青）区画で見えている学者シンボルに等しい数の学者を任命し、自分のプレイヤーボードの学者スペースに置きます（18 ページ「学者の任命」参照）。

戦略的ヒント：「タイム・オブ・エンパイア」において、学者は指導者に影響を与え、驚異を建設するという重要な目的を持っています。このため、学者を持つことは常に有益です！

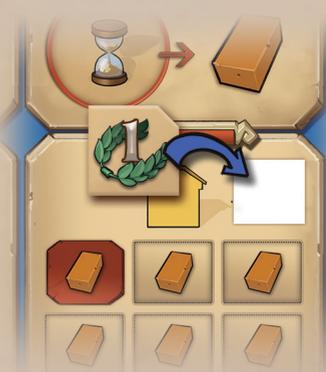


建設ボーナストークン

重要:これはアクションフェイズを始める前になさなければならない意思決定です。

各プレイヤーは新たな時代に対応している建設ボーナストークン（時代Ⅰ：1 勝利点、時代Ⅱ：2 勝利点、時代Ⅲ：3 勝利点）を取り、プレイヤーボード上にある4つの専用スペースのうち1つに置きます。すでに他の建設ボーナストークンがあるスペースに置くことはできません。また、いったん置いた建設ボーナストークンを移動させたり取り除いたりすることはできません。

各時代の得点計算フェイズ中、プレイヤーは建設ボーナストークンによって、対応する建設済みの各建物から勝利点を得ます。自分の建設計画に合わせて建設ボーナストークンを置きましょう！



アプリケーション

時代Ⅰでは「新たなゲーム」ボタンを押し、アプリの指示に従います。時代Ⅱと時代Ⅲでは、全員の準備ができたときに「新たな時代の開始」ボタンを押しします。

アプリによって、プレイヤーは任意の時代で「入門の時代」選択ルールを適用し、砂時計を使わずにプレイすることができます。最初のゲームでは、少なくとも1つの時代でこの選択ルールを使ってプレイすることを強く推奨します。

アクションの実行

アクションフェイズが始まったら、プレイヤーはこのフェイズが終わるまでの任意のタイミングでさまざまなボード上に自分の砂時計を置き、アクションを実行します。
各アクションフェイズの長さはちょうど9分です。

1 アクションを実行するために、プレイヤーは以下の2ステップを実行しなければなりません。

- ① 自分の消耗した（砂が落ちきった）砂時計のうち1個を取ってひっくり返し、アクションスペース上の空いているアクションスロットに置きます。
- ② 対応するアクションを即座に解決します。アクションを解決するとき、プレイヤーはそのアクションの一部だけを解決することもできます。



アクションスペースの場所

アクションスペースの空いているスロットへの砂時計の配置は、即座に対応するアクションを発動させます。アクションスペースは共通ボードと自分のプレイヤーボード上にあります。



すべてのアクションスロットには砂時計アイコンがあり、枠の色だけが異なります。

共通ボード（指導者／驚異／技術ボード）上のアクションを選んだ場合、以下の2つのルールに従います。

- ① 各アクションスペースには2つのアクションスロットがあります。1人のプレイヤーが同時に両方のアクションスロットに砂時計を置いて占有することはできません。
- ② 共通ボード上に置いた自分の砂時計のうち1個が消耗した直後、プレイヤーはその砂時計を、最低1つのアクションスロットが空いている他の（共通ボードか自分のプレイヤーボード上の）アクションスペースに移動させなければなりません。



重要:

- 共通ボード上にある自分の砂時計が消耗していることに気づいていないプレイヤーがいる場合、他プレイヤーはその砂時計を（ひっくり返すことなく）取り除いてそのアクションスロットを空けることができます。
- 1アクションを解決するとき、2個目の砂時計を別のアクションスロットに置く前に、プレイヤーはそのアクションの解決を完了させなければなりません。

実行可能なアクション

知識の獲得 	建物の建設 
レンガの獲得 	技術の獲得 
氏族の配置 	驚異の建設 
氏族の移動 	指導者への影響 
技術の発見 	

生産アクション

文明を発展させるために、プレイヤーはこのゲームの4つの分野——科学、建設、拡大、文化——で技術を発見し、建物を建設しなければなりません。発見には知識が必要で、建物の建設にはレンガが必要です。

これらのアクションスペースは自分のプレイヤーボード上にあります。



知識の獲得



このアクションを選んだ場合、消耗した砂時計をひっくり返して対応するアクションスロット上に置きます。

プレイヤーは即座に対応する資源を得ます。

獲得する資源の数は、自分のプレイヤーボード上で見えている、対応するシンボルの数に等しくなります。

知識の獲得

自分のプレイヤーボードの
科学列

左図の例では知識シンボルが1つだけ見えているので、プレイヤーは
知識を1個得ます。

レンガの獲得



レンガの獲得

自分のプレイヤーボードの
建設列

右図の例ではレンガシンボルが3つ見えているので、プレイヤーは
レンガを3個得ます。

資源の獲得

資源を得たとき、プレイヤーは対応する駒を自分のリザーブからストックに移動させます。

資源の支払い

アクションのために資源を支払う必要があるとき、必要な数の資源をストックからリザーブに移動させます。必要な数の資源を支払うことができない場合、そのアクションを実行することはできません。

資源上限

資源駒の数には限りがあります。各プレイヤーは各種別の資源駒を6個までしか持つことができません。



氏族の配置

社会基盤を建設するための新たな領地の発見から国境の警備まで、氏族がやるべきことは山ほどあります！ 風車に十分な食料を蓄えていれば、あなたはさらに氏族を増やすことができます。

氏族の配置



このアクションスペースは自分のプレイヤーボード上にあります。プレイヤーは自分のプレイヤーボード上で見えている氏族シンボルの数までの氏族を置くことができます。プレイヤーはこれらの氏族を1個ずつ順番に、自分の首都か、すでに自分の氏族がある都市に置かなければなりません。

この図の例では、赤プレイヤーのプレイヤーボード上で**氏族シンボルが4つ**見えています。赤は氏族を首都に1個、すでに自分の氏族が1個ある都市に3個置くことにしました。



氏族グループ

プレイヤーは自分の首都か都市か氏族スペース上で氏族を重ねることができます。各領地上（氏族スペース上にある氏族は、その領地上にあると見なされます）では氏族を2個まで、各都市と首都では4個まで重ねることができます。



存在

自分が存在している領地とは、その氏族スペースに最低1個の氏族を置いているか、最低1つの建物を建設している領地です。あるプレイヤーが建物を建設し、別のプレイヤーが氏族を置くことで、同じ領地で複数のプレイヤーが同時に存在することができます。

建物：1人のプレイヤーが同じ領地内に同じ種類の建物を2つ建設することはできません。



氏族の移動

新たな土地を発見しながら領地をうまく管理するには、氏族を効率的に移動させなければなりません。氏族を荒野で飢えさせたくなければ、食料を供給するための風車を建設する必要があります。

氏族の移動



このアクションスペースは自分のプレイヤーボード上にあります。プレイヤーは自分のプレイヤーボード上で見えている移動シンボルの数までの移動を実行することができます。下図の例では **移動シンボルが2つ** 見えているので、移動を2回まで実行することができます。プレイヤーはすべての移動を1回ずつ解決します。移動を1回解決するとき、プレイヤーは中央ボード上にある1つの氏族グループから氏族を好きなだけ選びます。



選んだすべての氏族を、以下の選択枝のうち1つに従って移動させます。

- 都市/首都1つから隣接領地1つに移動させます。
- 現在の領地から隣接領地1つに移動させます。
- 現在の領地から、空であるか自分の氏族がある隣接都市1つに移動させます。

この例では、赤プレイヤーのプレイヤーボード上で移動シンボルが2つ見えています。赤は森林にある氏族のうち1個を隣接している田園に移動させ、山岳にあるすべての氏族を、すでに自分の氏族がある隣接都市に移動させました。

他プレイヤーの氏族がある都市へと移動することはできません。

他プレイヤーの氏族がある領地に移動することは（すでにその氏族スペースに氏族が2個ある場合でも）できます。何らかの理由で氏族が3個以上ある領地に移動することは（その移動が戦闘を発生させる場合でも）できません。

他プレイヤーの氏族がある領地に移動した場合、その移動アクションの解決は中断され、即座に戦闘が起こります。

隣接

— 隣接している — 隣接していない



戦闘の解決

戦闘を解決するとき、その攻撃側プレイヤーの移動アクションの解決を一時中断します。

移動してきたプレイヤー（攻撃側）のグループ内の氏族1個ごとに、元からいたプレイヤー（防御側）のグループの氏族を1個取り除きます（最大で防御側の氏族がなくなるまで）。そのあと、現在の戦闘で取り除いた防御側の氏族に等しい数だけ、攻撃側のグループから氏族を取り除きます。取り除いた氏族は対応するプレイヤーの人口リザーブに戻します。攻撃側プレイヤーの氏族が最低1個は残った場合、今や空になったその領地の氏族スペースにその氏族を置きます。



技術の発見

科学的発見は、文明に新たな技術をもたらします。これらの技術によって、プレイヤーは競争相手を驚愕させ、世界の進路を激変させることができます。

技術カードの解説



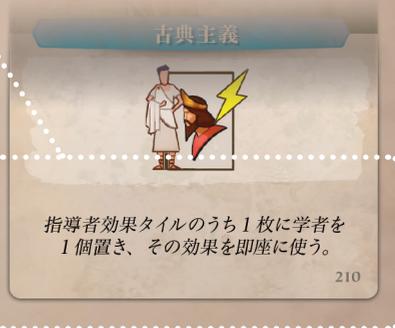
技術カードの発見



このアクションスペースは自分のプレイヤーボード上にあります。技術カードを発見したいとき、プレイヤーはアクションアイコンに示されている左上の効果为解决します。

技術カードを発見するために、プレイヤーは以下のステップを実行します。

1. 手札の**技術カード**を1枚選びます。
2. そのカードの**発見コスト**を(知識駒で)支払います。
3. そのカードを自分のプレイヤーボードの**発見スペース**に表向きで置きます。すでにこのスペースに技術カードがある場合、古いカードの上に新たなカードを置きます。
4. その**技術カードの効果**を即座に解決します。即座に解決しなかった効果は失われます。



建物の建設

よりよい社会基盤を構築することは、帝国の4つの分野を強化します。
建設する建物を賢明に選べば、それらの建物は文明の発展に大きな影響を与えるでしょう!

建物の建設



このアクションスペースは自分のプレイヤーボード上にあります。

建物を建設したいとき、プレイヤーは自分のプレイヤーボードの発見スペースに、発見済みの技術カードを最低1枚は置いていなければなりません。このカードは建設される建物の種類を示します。そのあと、プレイヤーはアクションアイコンに示されている右下の効果を実行します。自分の発見スペース上に発見済みの技術カードがない場合、このアクションを実行することはできません。



建物を建設するために、プレイヤーは以下のステップを実行します。

1. 自分の発見スペースの一番上にある技術カードの建設コストを（レンガ駒で）支払います。
2. 示されている種類の建物駒を自分のプレイヤーボードから1個取ります（常に上段から下段の順で取り、各段内では左から右の順で取ります）。
3. その建物駒を、自分が存在している領地内の空いている建設用地に置きます（別記ない限り、利用不能な建設用地上に建物駒を置くことはできません）。
4. 使った技術カードを、自分の技術カードの捨て札置き場に置きます。



技術カードの捨て札置き場と発見スペース

プレイヤーは捨て札にしたすべての技術カードを自分のプレイヤーボードの横に置き、捨て札置き場とします。プレイヤーはいつでも、自分のプレイヤーボード上にある一番上の発見済みの技術カードを、自分の技術カードの捨て札置き場に置くことができます。



技術カードの
捨て札置き場



発見スペース

重要:めったにないことですが、建物を建設するとき利用可能な建設用地がない場合、その技術カードを発見スペース上に残しておき、建設した建物駒をその上に置きます。利用可能な建設用地がある領地に氏族を置いた直後、プレイヤーは自分の発見スペースからその建設用地へと建物駒を移動させ、その技術カードを自分の技術カードの捨て札置き場に置きます。発見スペースに建物駒がある限り、プレイヤーは技術カードの発見アクションを実行することはできません。また、建物駒が置かれている技術カードを捨て札にすることもできません。

技術の獲得

科学の発展が止まることはありません。それを利用しましょう!

技術カードの獲得



このアクションスペースは技術ボード上にあります。

プレイヤーは砂時計を置いたボード上にある技術デッキのうち1つから、即座にカードを1枚引きます（どちらのアクションスロットに砂時計を置いたかを問わず、どちらの技術デッキからでもカードを引くことができます）。

何らかの効果によって同時に複数の技術カードを引くことができる場合、1枚ずつ個別に引き、そのたびにどのデッキから引くかを選びます。



技術カードの裏面



各技術カードの裏面にはその種類が示されています。この情報は、プレイヤーが建設することができる建物の種類と、そのカードが持っている効果の種類を示しています。



文化的技術：プレイヤーは新たな学者を任命したり、指導者や驚異に接触する手段を得ます。



建設技術：建設過程や資源の生産を強化します。



科学的技術：技術のさらなる獲得手段や発見手段をもたらします。



拡大技術：主として氏族の配置を強化したり、追加移動をもたらしたりします。

指導者への影響

数世紀を通して、プレイヤーは多くの偉人や有名人に遭遇します。彼らは助けとなるかもしれませんが、それはプレイヤーが助けを求めたときだけです！

指導者への影響



このアクションスペースは**指導者ボード**上にあります。

プレイヤーは自分のプレイヤーボードから**学者を1個取り**、**対応する指導者効果タイル上の学者スペースに**（すでにそこにある他の学者の一番上に）**置きます**。

その指導者効果タイルの**即時効果を解決**します。右図の例では、赤プレイヤーは**2回の移動**を得ます。



指導者効果タイルの効果



技術カードを1枚引きます。



移動を2回まで実行します。



驚異上に学者を1個置きます。



他の指導者効果タイル1枚の効果をコピーします。



任意の（同じまたは異なる）資源を2個得ます。



氏族を2個置きます。



自分の他の砂時計がある場所のアクションを即座に解決します。



他の指導者効果タイル上に別の学者を1個置きます（その即時効果は解決しません）。

指導者

指導者には以下の3種類があります。

科学と建設の側面で役立つ**技術的**指導者と、**拡大的**指導者と**文化的**指導者です。

得点計算フェイズ中、各指導者カードを得たプレイヤーは、ゲーム終了まで続く持続効果を得ます！



驚異の建設

偉大な驚異は何世紀にも渡って記憶に残るでしょう。最も優れた労働者を集め、新たな驚異の建設に参加させるために派遣しましょう！
この偉業によって、プレイヤーの帝国は未来永劫忘れられることはないでしょう。

驚異の建設への参加



このアクションスペースは驚異ボード上にあります。

プレイヤーは自分のプレイヤーボードから学者を1個取り、驚異ボード上の対応する学者スペースに（すでにそこにある他の学者の一番上に）置きます。



驚異

各時代開始時、新たな驚異1つがゲームに追加されます。つまり時代I開始時には1つ、時代II開始時には2つ、時代III開始時には3つの驚異が登場しています。

驚異を建設したとき、プレイヤーは即座には何も得ません。その代わりに、得点計算フェイズ中に、驚異の建設に参加した各プレイヤーはその驚異の条件に応じて勝利点を得ます。



学者の任命

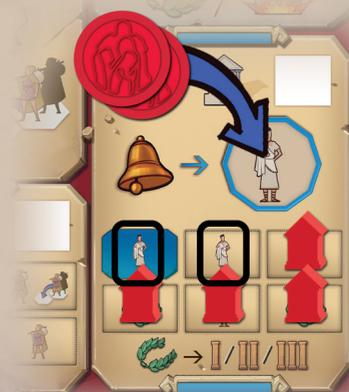
才気あふれる知性と創造的な手は、国境を守ったり木を伐ったりするには向いていないかもしれませんが、帝国のバランスをとるために必要になります。彼らは学習と習得のために時間を必要とします。しかし、いずれ彼らはやってきて、大義のために結集します！



各時代中に2回、サウンドトラックは赤ん坊の泣き声で中断され、学者の任命が発生します。学者の任命はプレイヤーのアクションより優先され、全員が同時に、そして即座に解決します。

サウンドトラックで赤ん坊の泣き声を聞いたとき、各プレイヤーは即座に、自分のプレイヤーボードの文化区画で見えている学者シンボルの数までの学者を任命することができます。

プレイヤーは新たに任命する学者としてリザーブから人口トークンを取り、自分のプレイヤーボードの文化区画にある学者スペースに重ねて置きます。



学者

アクションによって学者を任命することは（一部のカード効果を除いて）できません。新たに任命する学者は自分の人口リザーブから取ります。

学者は驚異の建設か指導者への影響のために使うことができます。

得点計算フェイズ

2 回目の銅鑼が鳴ったときに現在の時代は終了し、得点計算フェイズが始まります。さまざまな驚異の建設への参加、軍事的成功、建設の成果、文化的影響力に応じて、プレイヤーの文明は勝利点を得ます。また、プレイヤーはゲーム終了まで続く指導者の支援も得ます。

プレイヤーは以下のステップをこの順番で実行します。

1. 破壊

 あるプレイヤーの建物と、異なるプレイヤーの氏族が同時に存在している各領地で、その氏族は他プレイヤーの建物をすべて破壊します。破壊された建物駒をボードから取り除き、その氏族のプレイヤーのボード上にある破壊した建物区画に置きます。



各プレイヤーは、自分のプレイヤーボードの破壊した建物区画にある建物駒 1 個ごとに 3 勝利点を得ます。

2. 建設ボーナス

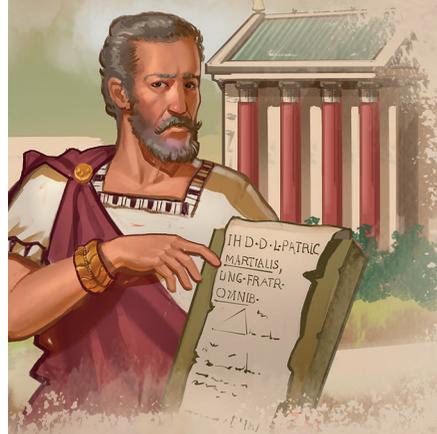
建設ボーナストークンがある自分のプレイヤーボードの各区画で、その区画から建設した建物の数にそのトークンの値を掛け、結果に等しい勝利点を得ます。

建設ボーナストークンは、時代のあいだで移動させることも取り除くこともありません。このため、時代 I の準備フェイズ中に置いた 1 勝利点トークンは、3 回ある得点計算フェイズのそれぞれで勝利点をもたらします。



得点計算フェイズ

3. 指導者カードの割り当て



各指導者効果タイル上に最も多くの学者を置いているプレイヤーは、対応する指導者カードを得ます。そのプレイヤーはその指導者カードを自分のプレイヤーボードの上側に置き、ゲーム終了までその持続効果を得ます。

そのようなプレイヤーが複数いる場合、その中でその山の下側に（つまり、より先に）学者を置いているプレイヤーがその指導者カードを得ます。



4. 驚異カードの得点計算



ある驚異カードに対応している学者スペースに最も多くの学者を置いているプレイヤーは、そのカードに示されている条件を満たすたびに2勝利点を得ます。そのようなプレイヤーが複数いる場合、その中でその山の下側に（つまり、より先に）学者を置いているプレイヤーの方がより多く置いていると見なします。

ある驚異カードに対応している学者スペースに最低1個の学者を置いている他の各プレイヤーは、そのカードに示されている条件を満たすたびに1勝利点を得ます。



この時点で、驚異ボードと指導者効果タイル上に置かれているすべての学者を取り除き、対応するプレイヤーの人口リザーブに戻します。

得点計算フェイズ

5. 文化的影響力

各プレイヤーは即座に、自分のプレイヤーボードの文化区画で見えている勝利点シンボルの合計値に等しい勝利点を得ます。



6. 都市の包囲

ある都市の周りで最も多くの領地に存在しているプレイヤーは、その都市に自分の氏族を1個置いて支配することができます。この氏族は自分の人口リザーブから取ります。

ある都市の周りで複数のプレイヤーが同じ数の領地に存在している場合、その中で、それらの領地に最も多くの建物を建設しているプレイヤーがその都市を支配できます。これも同数の場合、その中で、それらの領地とその都市に最も多くの氏族を置いているプレイヤーがその都市を支配できます。これも同数の場合、誰もその都市を支配しません。



自分の氏族がある都市の支配を失った場合、単にそれらの氏族を取り除いて自分の人口リザーブに戻します。

時代Ⅲの得点計算フェイズのあと、ゲームは終了します。
3つの時代中に獲得した勝利点を合計し、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝利します。同数の場合、その中で中央ボード上に最も多くの建物駒を置いているプレイヤーが勝利します。これも同数の場合、その全員が勝利を分かち合います！

入門の時代

選択ルール

プレイヤーはリアルタイムの制限なしに、「タイム・オブ・エンパイア」の任意の時代をプレイすることができます。この選択ルールでは、プレイヤーは順番に自分のアクションを選ぶので、考える時間を好きなだけ持つことができます。依然として、プレイヤーは自分のアクションを示してアクションスペースを占有するために砂時計を使いますが、砂時計をひっくり返して時間を計る必要はありません。サウンドトラックを使って1時代の長さを測る代わりに、プレイヤーはプレイしたラウンド数を数えます。ストレスを最低限にしてゲームのメカニクスに慣れるために、最初のゲームでは少なくとも1つの時代でこの選択ルールを使ってプレイすることを推奨します。

ゲームの準備／Ⅲ. 得点計算フェイズ

ゲームの準備と得点計算フェイズに変更はありません。

Ⅰ. 準備フェイズ

砂時計：

各プレイヤーは自分の砂時計2個を取り、自分のプレイヤーボードの横に置きます。

アプリ：

アプリを起動して「新たな入門の時代」を選びます。アプリは入門の時代のラウンド数を数えるのに役立ちます。以降の時代では、プレイヤーは常に「新たな入門の時代」か「新たな時代」のいずれかを選ぶことができます。前者を選んだ場合、依然としてリアルタイムではプレイしません。後者を選んだ場合、プレイヤーはリアルタイムの制限付きで新たな時代をプレイします。

スタートプレイヤーの決定：

時代Ⅰでは、アプリを起動しているデバイスを最年長プレイヤーが持ちます。時代Ⅱと時代Ⅲではこのステップを省略します。アプリを管理しているプレイヤーがスタートプレイヤーです。ゲーム中、スタートプレイヤーは学者の任命ルール（下記参照）に従って変更されます。

Ⅱ. アクションフェイズ

スタートプレイヤーは自分の砂時計2個を（ひっくり返さずに）空いている2つのアクションスロットに置き、両方のアクションを即座に解決します。そのあと、時計回り順で次のプレイヤーが自分の砂時計2個を置き……というように続けます。各プレイヤーの砂時計は、自分の次の手番が来るまで置かれたスペースに残り、そのスペースを封鎖します。

重要：各時代の2ラウンド目以降、前ラウンド中に共通ボード（技術、指導者、驚異ボード）上のアクションを実行していた場合、現在のラウンドで同じアクションスペースに砂時計を置くことはできません。しかし、同じボード上にある他のアクションスペースに空いているアクションスロットがある場合、そこに置くことはできます。

再びスタートプレイヤーの手番が来たとき、スタートプレイヤーは自分の手番を実行する前に、アプリで「次ラウンド」を押します。そうしたとき、アプリに「学者の任命」と表示された場合、各プレイヤーは即座に学者の任命を解決します。

各アクションの解決に関するルールは、リアルタイムでの「タイム・オブ・エンパイア」のルールと同じです。

学者の任命

各時代の5ラウンド目と10ラウンド目のあと、アプリは学者を任命するよう指示します。このために、即座にゲームを一時中断します。「タイム・オブ・エンパイア」の通常ルールに従って、各プレイヤーは同時に学者を任命します。全員が学者の任命を完全に解決したら、スタートプレイヤーはアプリを起動しているデバイスを左隣のプレイヤーに渡します。このプレイヤーが新たなスタートプレイヤーとなります。そのあと、新たなスタートプレイヤーはアプリの「ゲームの再開」を押して、新たなスタートプレイヤーからゲームを再開します。

別表

技術カード

科学カード



4つの技術デッキのうち1つから一番上のカードを引きます。何らかの効果によって同時に複数の技術カードを引くことができる場合、1枚ずつ個別に引き、そのたびにどのデッキから引くかを選びます。



手札の技術カード1枚を、その発見コストを支払うことなく（そして砂時計を使うことなく）発見スペースに置きます。

建設カード



X個までの知識駒とX個までのレンガ駒を獲得し、対応する駒をあなたのリザーブからストックに移動させます。



あなたのプレイヤーボードから対応する建物駒を1個取り、あなたが存在している領地上の空いている建設用地に置きます。

拡大カード



X個までの氏族を（別記ない限り）あなたの首都か、あなたが存在している都市に置きます。



X回までの移動を実行します。他プレイヤーの氏族がある領地に移動した場合、その技術カードの効果の解決は一時中断され、即座に戦闘が起こります。



あなたが支配している都市に隣接している領地を1つ選び、指定されているものを破壊します。他プレイヤーの建物を破壊した場合、あなたのプレイヤーボード上にある破壊した建物区画に置きます。あなた自身の建物を破壊した場合、ゲームから除外します。氏族を破壊した場合、対応するプレイヤーの人口リザーブに戻します。

文化カード



あなたの人口リザーブからX個までの人口トークンを取り、あなたのプレイヤーボードの学者スペースに置きます。



あなたのプレイヤーボードの学者スペースから学者を1個取り、登場している任意の驚異に対応している学者スペースに置きます。



あなたのプレイヤーボードの学者スペースから学者を1個取り、登場している任意の指導者効果タイル上の学者スペースに置きます。

202：手札の技術カードが4枚になるまで、任意の技術デッキから一番上のカードを引きます。

203：あなたの砂時計を1個選び、ひっくり返さずに他のアクションスペース（共通ボード上かあなたのプレイヤーボード上）に移動させます。そのアクションスペースのアクションを即座に解決します。

205：あなたが建物駒を2個置いている領地を数え、その2倍に等しい数のレンガを得ます。

306：あなたの発見スペースにある一番上の技術カードを捨て札にして、対応する建物を即座に建設します。あなたは発見スペース上に残っているカードを使って、この効果をもう一度（合計で2回）解決することができます。

209：あなたの氏族グループを1つ選び、隣接している領地1つに移動させます。移動先に他プレイヤーの氏族がある場合、あなたの氏族を失うことなく、相手のすべての氏族を即座に破壊します。

309：あなたのリザーブから人口トークンを4個まで取り、そのうち2個を任意の領地1つに置いて、他の2個を別の領地1つに置きます。他プレイヤーの氏族がある領地に置いた場合、その領地で即座に戦闘を解決します。

111：あなたのプレイヤーボード上にある学者を数えます。その数までの人口トークンをあなたの人口リザーブから取り、あなたのプレイヤーボードの学者スペースに置きます。

クレジットと謝辞

デザイナー : Pierre Voyer and David Simiand
イラストレーター : Gaël Lannurien
グラフィックアーティスト : Pauline Masquelier
ディベロップメント/ルール編集 : Paul Grogan from Gaming Rules!, Andrea Dell'Agnes, Julia Faeta, Martin Saint-Amand, Sébastien Dujardin
英語ルール翻訳 : Nathan Morse
日本語ルール翻訳 : Nagamine Hiroshi

デザイナーからの謝辞:

私たちのアイデアを支えてくれた友人と家族、アイデアを生み出す助けとなったイベリアのホットワイン、私たちが会ってゲームをプレイし、この冒険を決意した場所であるDé MasquéとFLIPに感謝します。最後に、しかし一番大切な方々——砂時計で文明を築くという私たちのせん妄に加わったプレイヤーとPearl Gamesに感謝します。楽しんでください!

編集者からの謝辞:

このプロジェクトを実現させてくれた世界中のすべての人々、特にRenaud Eloy, David le Belge, Vincent Dutrait, Alex, Pierre, Anaïs, Mala, Charles, Benoît, Sylvain, Thierry, Lou, Mika, Samy, Mathieuに感謝します。

