

Bios:Origins

意識の進化のボードゲーム。1-4人用。Bios 3部作の3作目。

序 (Introduction)

あなたは言語能力を発達させつつある4つの時代の捕食性猿の4種族のうちの1種族です。最初は、あなたの声はほぼ外部へ信号を送るだけのものです(時代I)。しかしそこからあなたは観察したことを整理したり、問題を解決したり、あるいは記憶を保存したりするための単語を内在化させるようになります。時代IIでは、音楽・洞窟壁画・宝石・置物・墓物といった芸術が突然に出現します。意識の起源である時代IIIでは、あなたは自身を俳優とし最初の空想・自由意志・時間の感覚といった精神的な場面を再構築できるようになります。時代IVでは、あなたは宗教的・政治的・産業的な分野の勝利目標を自分で設定することができます。

時代を進む際には、あなたは文明のための基盤と技術的なマイルストーンを設定します。多くの混乱に苦しめば、あなたの基盤は不満分子によって破壊されます。反乱が起こると、宗教的、政治的、あるいは産業的な集団が新しい統治階級になります。

勝利 (Victory)

新たな時代の開始時に、あなたの神秘主義(時代II)・都市化(時代III)・多様性(時代IV)を対戦相手のそれと比較して、応分の勝利チップを得ます。これらのチップはゲーム終了時に文化的(環境と神秘主義が重要)・政治的(福祉と都市が重要)・産業(経済と多様性が重要)の3つのカテゴリで最終得点に追加されます。通常は、最も高いスコアのみが評価されますので、3つのカテゴリ(文化・政治・産業)のすべてをうまく運営できていても、ひとつだけを突出して伸ばしたプレイヤーに敗北するでしょう。ただし、マップ上の哲学トラックのトークンにより特定のカテゴリを計算対象外にすることが可能であり、それによって対戦相手が高いスコアを出しているカテゴリを封じることで、勝利できるかもしれません。

BIOS 三部作 (The Bios Trilogy)

この「Bios:Origins」は「Origins」の進化的子孫ですが、Bios:Genesis（地球での生命の起源）と Bios:Megafauna2（生命の陸への進出）に続いた三部作の第3作としても作り直されました。Bios:Origins は1個の独立したゲームとしてプレイすることも、Bios:Earth と呼ぶに相応しい三部作キャンペーンの第3ゲームとしてプレイすることもでき、さらに（Bios:Megafauna2 のバリエーションを使用することで）火星や金星の生命の進化史としてプレイすることすら可能です。さらにはゲーム「High Frontier」を追加することで、この三部作を宇宙に拡大することも可能です（パートM参照）。

プレイヤーの役割 (Player Roles)

Bios:Origins は典型的「Civilization」ゲーム…すなわちプレイヤーが独裁者として従順な兵卒の軍団を率いて世界を統べるゲーム…とは異なります。あなたは兵卒が退屈しようと彼らのためにスタジアムを建てようとはしませんし、兵卒が無知でも学校を建てようともしません。そうではなくあなたがまさに一兵卒で、その目標は福祉を伸ばすこと、自身の目標を設定すること、そして人々の中から生じるかもしれない独裁者を抑圧することです。あなたは感情的・社会的・無差別的・対話的な種族としてのゲームを始めますが、役割は新たな時代に入るにつれ変わります。交配の結果として種族間の差異が重要でなくなったことから、時代 II ではプレイヤーは異なる言語により区別されるようになります。理想の違いが時代 III での異なる宗教を導き、イデオロギーの違いが時代 IV の差異を産みます。ゲームでは2種類のタイムラインを表現します。最初は、200 万年前にアフリカから出たホモ・エレクトスの波であり、次の波は 10 万年前に人類がアフリカを出たときです。

メタ・ルール (Meta Rules)

a.用語：他の部分で定義されている用語は**太字**または下線で記されます。これらはゲームを通し頻繁に登場します。「用語集」も参考にしてください。

訳注：「下線」は原書では「斜体」です。また用語集を参照すべき単語は原書では「大文字で始まる単語（Capitalized）」なのですが、これは和文では割愛します。※用語集は訳しました。

- b.連続したプロセス**：手順はプレイ順にリストで記述され、それぞれが簡単な概要とそれに続く箇条書きで定義されます。
- c.バリエーション**：海棲バリエーション（全てが海：**C3**）と、イール・バリエーション（陸棲生物 VS 海棲生物：**C4**）があります。カスタムマップ、海洋領域、上級ルール、最初のロングゲームについて**C1**のリストに記述されています。
- d.1人用ゲーム、協力ゲーム、別マップ**：1人遊びバリエーション（**C7**）とBios:Earth1人用キャンペーン（**C8**）と協力バリエーション（**C9**）は、それぞれを組み合わせられます。
- e.上級ルール（C1）**：このような灰色背景（訳注：原書では青色フォント）が上級ルールであり使者（**B4c**）、独裁者（**E1j**）、交渉（用語集）、発明品（**J2**）、取引（貿易、伝道、戦争、奴隷化など。**J3**を参照）、道徳（**J4**）、社会基盤の要求（**B2a**）、タブロウ・アイデアカード（**B2b**）、間引き（**G2b**、**G9f**）、知識デッキ（**G2d**）、公転軌道変化（**J1**）、更年期（用語集）、成年アクション（異端者、人種差別、冷戦、職人、憲法、発明、科学、疑似科学など。**J5**を参照）があります。これらは他のバリエーションと組み合わせられます。
- f.ゴールデンルール**：ルールの記述がカードの記述と矛盾する場合には、カードの記述が優先されます。
- g.ゲームの習得**：www.sierra-madre-games.comのサイトの「Video」タブの中に、Heavy Cardboardによって作成された、YouTubeビデオチュートリアルへのリンクがあります。

訳注：2020/3/1時点では、以下のURLが有効です。

サイトのVideo/Reviewタブ

<https://www.sierra-madre-games.com/videos-reviews/>

Bios: Origins second edition - Unboxing and Overview by Heavy Cardboard

<https://www.youtube.com/watch?v=GZIVag1zD5U>

Bios Origins 4p Teaching & Play-through by Heavy Cardboard

<https://www.youtube.com/watch?v=b3-EvxM4IX0>

A. ゲームの流れ (Sequence of Play) (プレイヤーごとに1ターン3フェイズ)

あなたのターンに挑戦 (A1) ・ 活動 (A2) ・ 大地支配と市場回復 (A3) の3フェイズを連続して行います。

間違えやすい点：すべての時代をプレイしなければなりません（途中で終わりません）、また、プレイヤーの絶滅（＝途中ででの退場）はありません。

a. **最初のプレイヤー**：#1の王冠 (C2i) を持っているプレイヤーから最初のターンを行います。それから時計回りに次のプレイヤーのターンをラウンドロビン方式（すなわち、他のプレイヤーは待っているだけです）で順繰りに行いますが、誰かが挑戦デッキから4番目の最後の彗星を要求するとゲームは突然終了します。全員**最終得点**を計算します (i)。

A1 挑戦 (パートE)

あなたのターンはこのフェイズをスキップして **A2** に進むか、次の3つのいずれかを選択することで始まります。

a. **神への挑戦**：挑戦デッキの一番上に彗星カードが表になっていない時は、挑戦デッキの1番上をめくってそのターンのイベントアイコンを左から右の順番でプレイヤー全員に適用します (**E1**)。それから挑戦カードを社会基盤としてオークション (**E2**) を行います。オークションに参加するプレイヤーは最低1の成年が必要です。オークションに勝ったプレイヤーはエウレカ（即時の特典）を受け取って、さらに技術要件を満たしている場合 (**E2d**) には社会基盤をタブロウに配置します。

b. **彗星の解決**：彗星カードが表になっている場合には、挑戦者はオークションを行わずにそれを獲得し、それを解決 (**E3**) してただちに自分の活動フェイズ (**A2**) を行います。

c. **グローバル化**(**E4**)：先導者を1枚捨て、哲学を1か2ステップ進めます。

A2 活動（パート F&G）

アクション（G1,G2,G3,G4,G6,G7,J3,J5）を1つまで選んでから実行するか、あなたのタブロウの統治クラス列ごとに見えている各カードを進歩（G9）させます。アクションは種・アイデア・社会基盤の各カードに対して行えます。あなたはカードを実行せずにスキップしても構いませんが、アクションや進歩は各列の一番下のカードから一番上のカードまで順番に実行/スキップしなければなりません。

a.種のプラカード：シャットダウン（次項）できません。記述は2行あり、プレイヤーは各行につき1つのアクションを実行できます。

b.シャットダウン：社会基盤はその虹が不満分子（F0b）によって閉塞されている場合はシャットダウンされており、そのアクションは使用できません。

A3 大地支配と市場回復（パート H）

あなたのターンを終える際には、マップ上のあなたのすべてのトークン（移民と都市）をチェックし、あなたの大地支配（H1）の値よりも多くのトークンがヘックスにあった場合には過剰分を破壊します。そのように破壊された移民と都市は、混沌（D2）を産みます。そのあとで市場に空きが存在する場合には、H2に従ってそれを埋めます。このフェイズでは他のプレイヤーに対し、彼らのタブロウ（H3）上の塞がれていない虹の数を多様性に反映させられるように、キューブを調整することを依頼できます。

B コンポーネント

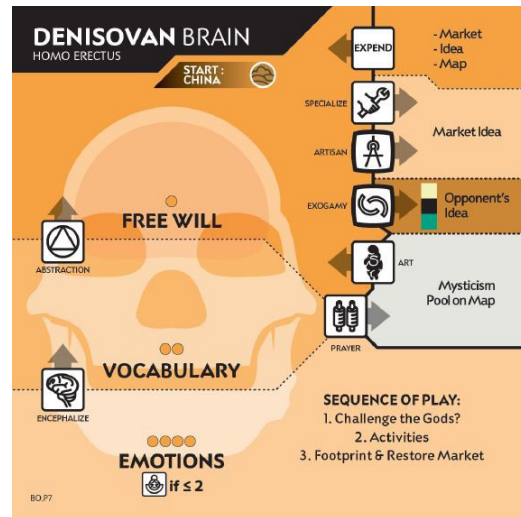
a.	外箱	1	
b.	ルールブック	1	
c.	ボード（両面）	1	
d.	パンチアウト	2シート	気候チット 32（両面、海/氷 16、砂漠/ジャングル 16）、王冠 4（1-4の番号入り）、勝利チット 18（両面）、ヘクスチット 26（両面）
e.	カード	206枚	彗星 4、挑戦 82、アイデア 120
f.	大脳プラカード	4	両面、プレイヤーの色ごと
g.	種族プラカード	4	両面、プレイヤーの色ごと
h.	プレイヤー補助シート	1	両面
I.	成年/兵卒駒	28	木製、プレイヤー 4色-黒オレンジ緑白-ごとに各 7個。統治能力と成年を表します。
j.	移民駒	48	木製、プレイヤー 4色-黒オレンジ緑白-ごとに各 12個 マップ上では狩猟採集民を表しタブロウ上では不満分子を表します。
k.	都市の直方体	40	木製、プレイヤー-黒オレンジ緑白-ごとに 10個。都市を示します。
l.	キューブ	29	各プレイヤーの色の 7個ずつ+哲学の紫キューブ 1
m.	チャックつき袋	4	

B1 プラカード

プレイヤーは自分の色の「大脳」「種族」の2枚のプラカードを取ってゲームを始めます。

a.大脳プラカード：駒を置くための感情

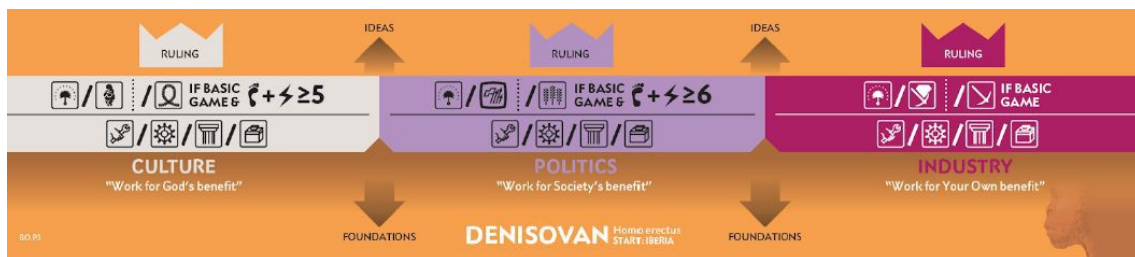
(Emotions)・語彙 (Vocabulary)・自由意志 (Free Will) の3つの領域に分かれます。カードに示されているように、駒は**大脳化** (Encephalize)、**抽象化** (Abstracton)、**消費** (Expend)、**職人化** (Artisan)、**専門化** (Specialize)、**芸術** (Art)、**祈祷** (Prayer) に置かれ領域を移動し、さらにはマップの神秘主義 (Mysticism) プール (D1d) や市場 (Market) へ行き来します。



C2a を参照。

b.種族プラカード：各プレイヤーのタブロウを構成する3つの列からなります。このプラカードは永久的なものであり、記載されたアクションはシャットダウンできません。このいずれかの部分にプレイヤーの王冠型チットが置かれ、そこが**王冠** (Crown) と呼称され、そのプレイヤーの統治階級が何であることを示します。

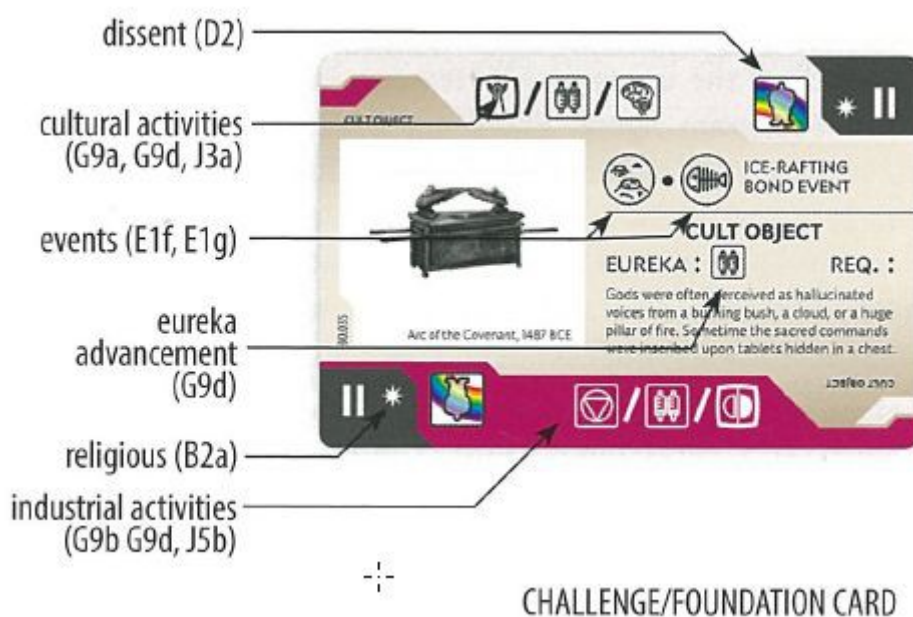
王冠には不満分子ひとつを受け入れることができる反対意見アイコンがあります。



B2 カード (206 枚)

カードには**挑戦** (社会基盤)、**アイデア**、**彗星カード**の3種類があります。

a.挑戦カード：挑戦カードは挑戦フェイズで登場し、入札で獲得できれば社会基盤になります。右上にはカードの時代 (I,II,III,IV) が記されています。ここに**宗教アイコン** (*)がある場合には、そのカード獲得を有利にする**神秘主義による入札強化 (E2a)**を使用できます。各々のカードには、そのカードに挑戦した際に発生する2つのイベントが記されており、さらに挑戦に成功した時に得られるエウレカ (EUREKA) のひとつがあります。アイコンの前に「REQ.」とある場合には、これはそのカードをあなたのタブロウに加える際に必要な条件を示します。



b.アイデアカード (12種、4つの時代のそれぞれへの3つの分野)：アイデアカードは、市場を介してゲームに登場して、アイデアに基き発明したり模倣したりすることでエウレカによる特典 (G2b,c) を得られます。アイデアは発明品 (G2,J2,J5g) としてあなたのタブロウに加えられ、それによってアクションのオプションが追加されます。安定している社会基盤と異なりアイデアはしばしば廃れてタブロウから取り除かれます。

c. **彗星カード**：4枚の彗星カードは時代ごとの挑戦デッキに1枚ずつ入れられ、次の時代へと進歩して彗星による得点計算 (E3d)が発生することを示します。使用后、カードは挑戦者への先導者 (E3e)カードとして与えられます。



B3 世界マップ

マップは両面です。「カスタム」マップは群島のマップであり、「クラシック」マップは現在の私たちの大陸を表現しています。マップは次の内容から成っています。

- a. **ヘックス**：マップは**ヘックス**(通常は六角形ですが時に4-5角のことも)の集合によって構成されます。ヘックス1つには都市1つ、または気候チット1を置けます。
- b. **スポット**：ヘックスの各角には**スポット** (小円) があり、それぞれに移民駒を1個置けます。スポットには**陸地** (茶色) と**水** (水色) の2種類があります。8つのスポットに各プレイヤーの移民の出発点を示すプレイヤーの色がついています (4つが水生生物のバリエーション用、4つが陸生生物用です)。陸生生物の移民は (海運の技術を手に入れることで) 水スポットを横切れますが、そこで移動を終えることはできません。
- c. **大災害**：いくつかのヘックスには大きな (20ポイントの) 文字の黄色い星のあるものがあります。これは**大災害 (E1b)** の発生地点を示します。中央のローマ数字は、それがいつの時代に起こるかもしれないことを示しています。
- d. **気候輪**：白・青・オレンジ・緑の輪を含んでいるヘックスは、そこに氷・海・砂漠・ジャングルの気候チットを置けることを示します。気候輪に星アイコンがあれば、そのヘックスは**C2f**により気候チットを置かれて始まるかもしれません。
- e. **資源**：居住に適したヘックスは1~2個の資源アイコンを含んでいます。白アイコンは

耕作 (G7b)により利用可能になる園芸またはバイオ燃料です。茶アイコンは家畜化 (G7a) により利用可能になる動物です。黒アイコンは、探査アクション (次項も参照) により利用可能になる金属・贅沢品・石油・ウラニウムです。

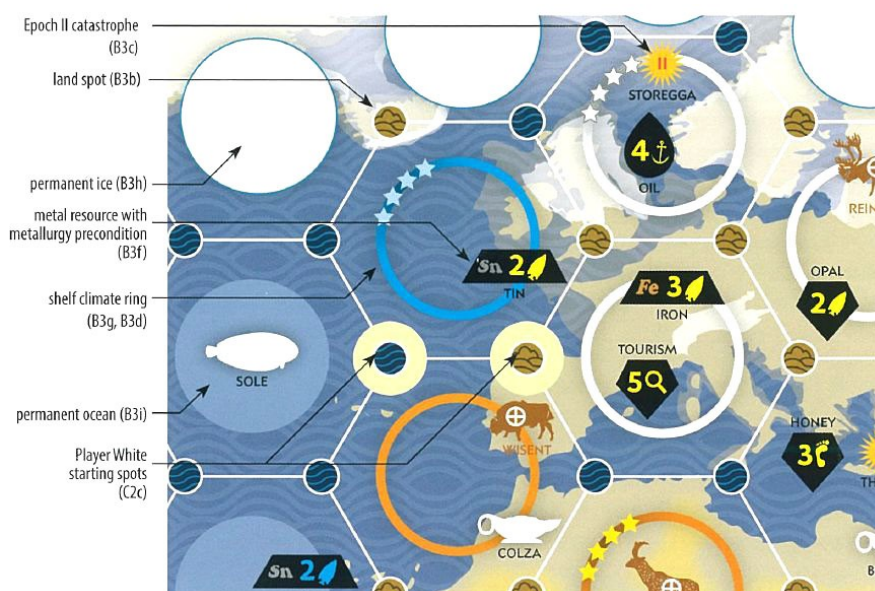
注：⊕ アイコンのついた動物は作業用動物で、⊕➡ アイコンのついた動物は戦争用動物です。アイデアの中には、作業用・戦争用の動物が必要なものがあります。戦争用動物は電撃戦 (G6c) を行うことを可能にします。

f.資源の必要技術：黒資源は探査アクション (G7c) により利用可能になりますが、そのためにはその贅沢品・金属・石油・ウラニウムのアイコンに応じた必要技術が必要です。たとえば中東の石油を探査するには冶金ステージ4が必要です。

g.海、大陸棚、大陸ヘックス：各ヘックスは永久海洋・大陸棚・大陸を示します。永久海洋ヘックスは青い円 (B3i) を含みます。**大陸棚ヘックス**は青い輪を含み、洪水が発生した際にはそこに海気候チットを置きます。**大陸ヘックス**はそれ以外のヘックスであり、白・オレンジ・緑の輪を含むものと、何も輪を含まないものがあります。

h.永久凍土：北のヘックス行のさらに北には永久凍土を示す白円の行があります。これらには居住することはできず、**G6h**の極北の制限付き移動のみ行えます。

i.永久海洋：中央に青円のヘックスは永久海洋ヘックスです。陸生生物の都市は建てられません。



B4 兵卒駒 (28個)

プレイヤーは自分の色の兵卒駒7個を持ってゲームを開始し、この駒はあなたの文明での知識層を示します。置かれた場所により、領域の占有・成年・使者のいずれかになります。



- a.領域の占有：大脳プラカードの3つの領域に置かれます。自由意志の領域にある駒は成年に特殊化できます。祈祷を通して、任意の領域の駒がマップの神秘主義者プールに変換されます。
- b.成年：市場のアイデアカードの上に置かれます。
- c.使者：対戦相手のタブロウのアイデアの上に配置されます。
外国人の女王か、外交官を想像してください。

B5 移民駒 (48個)



マップ上にある時は移民の狩猟採集民を表し、反対意見の上にある時は不満分子を表します。拡大 (G5) によりあなたのプールからマップに移動させます。移民駒がマップから取り除かれた場合はプールに戻るか（混沌中であれば）あなたの統治階級の空いているどれかの反対意見の所に不満分子として置きます。不満分子を鎮圧した場合には不満分子である移民駒をプールに戻したうえ、さらに損失を受けます（用語集の鎮圧を参照）。

B6 都市の直方体 (40個)



これらはマップ中央下の、あなたの色の都市化トラック上に置かれます。あなたが都市を作成した時には (G7) トラックの一番左の直方体をあなたが都市を作成したヘックスに移動させ、ヘックスの資源アイコンを隠すように配置します。都市が破壊された場合には、都市化トラックの一番右の空いた場所に移動させます。

B7 キューブ (29個)



キューブはプレイヤーの6つの技術トラックと1つの多様性トラックのそれぞれの段階を示すために置かれます。1個の紫のキューブは哲学に使用します。

B8 パンチアウトのチット (80個)

a. **気候チット**：マップ上のヘックスが気候の影響で生存には適さないことを示すために置かれます。気候変動 (E1c,d,e,f) が発生した場合にはマップ上の気候チット1個を選んで取り除き、それを裏返してその色の輪を持つ新たなヘックスに置きます。



b. **勝利チット**：彗星による得点計算 (E3d)

の際に使用します。



c. **王冠チット**：王冠は統治階級にはどの原理を使用しているかを示します。さらに#1の王冠は最初のターン (C2K) の最初のプレイヤーが誰であるか示します。最初のターンの終了後に、



王冠を裏返して反対意見  の面にして、1個を置けるようにします。

王冠はプレイヤーの現在の統治階級がどれかを示すため、常に種族プラカードの3つの列のいずれかに配置されています。

d. **ヘックスチット**：カスタムマップのバリエーション (C1b) を使用する場合には、マップの各ヘックスの地形を示すために初期配置されます。ヘックスの6つの角のスポットは、陸地か海スポットであることに注意してください。これを配置することによりヘックスシートのスポットの内容はヘックスチットのものに置き換わります。陸地と海の双方を含むスポットは海スポットであると見做します。

B9 コンポーネントの上限

すべてのコンポーネントは、提供されている数のものを使用します。

- a. **移民駒**：あなたの移民駒がなくなった場合でも、移民アクションの**拡大**（G6）・**都市化**（G7）・**取引**（J3）を行うことはできます。駒を使用しているごとくアクションを行い、アクションの後で駒は消滅すると思えます。

例：あなたの活動中に移民駒が切れました。敵の移民があなたの都市の外におり、あなたは冶金では上回っています。あなたは敵を攻撃することができますが、移民駒がないので勝利した後で移民駒を置くことができません。もし冶金が等しければ、双方が敗北して混沌を受け、そのスポットにはトークンは置かれません。

- b. **アイデアカード**：市場のカードが尽きた場合には、単に市場の更新が停まります。
- c. **都市の直方体**：都市の直方体がない場合に**都市化**アクション（G7）を行った場合には、すでに配置したあなたの都市のいずれかの直方体を取り除いて使用します（神の御業）。**都市の直方体がない場合には、都市包囲・伝道・都市の奴隷化**（J3）は行えません。

C. セットアップとバリエーション

C1. バリエーションの選択

- a. **基本ゲームか上級ゲームか**：基本ゲームでは、ルールブックの**灰色背景**の部分（訳注：原書では青色フォント）と太枠アイコンを無視します（これは最初のゲームを短くするうえでもお勧めです）。**上級ルール**では灰色背景の部分と**J章**の内容（交渉・公転軌道変化・発明・取引・道徳・成年アクション）を含みます。
- b. **クラシックかカスタムかカスタムクラトン**：プレイヤーは**クラシックかカスタム**のどちらのマップを使用するかを決めます。クラシックマップは、私たちの現在の大陸を模している標準オプションです。カスタムマップでは、**C5**に従ってクラトンマップを

使用するクラシックマップ裏面のヘックスシートに26のパンチアウトのヘックスを配置します。ヘックスは、表裏のどちらでも使用できます。#1の王冠 (C2i) を取ったプレイヤーから順番に開始地点を選びます。

c.陸棲か海棲か：陸棲種族 (C2) か海棲種族 (C3) かの好きなほうを選びます。全員が同じ種族を選び (例外：イール・バリエント C4)、ゲーム全体で陸地か海中かの同じ制約を受けます。

d.上級ゲームの第1分化か第2分化か：標準的な上級ゲームでは、10万年前のアフリカの第2分化からゲームを始めます。より時間のかかる上級ルールは200万年前のアフリカでの第1分化からゲームを始めます。より長い上級ゲームでは、感情領域により多くの駒が配置されて (4個ではなく6個。C2b 参照)、より多くの時代Iのカードを用いて (プレイヤーの人数の2倍+2。C2g 参照) ゲームを開始します。

歴史的に：第1分化における黒プレイヤーがサピエンス (ホモ・ハビリス)、白プレイヤーがネアンデルタール人 (ホモ・ハイデルベルゲンシス)、オレンジのプレイヤーがデニソワ人 (ホモ・エレクトス)、緑プレイヤーがホビット (ホモ・フローレシエンシス) になります。

e.1人遊びか協力ゲームか：それぞれを行う場合には、C7とC9の例外を参照のこと。

f.キャンペーン：Bios Megafauna と連結してゲームを行う場合には、C6 (多人数戦の場合) か C8 (1人遊びの場合) を参照のこと。

g.手番プレイヤーの指標：現在どのプレイヤーのターンかを示す何かを用意して、それをプレイヤー間で手渡すようにするとゲームの進行は分かりやすくなります。

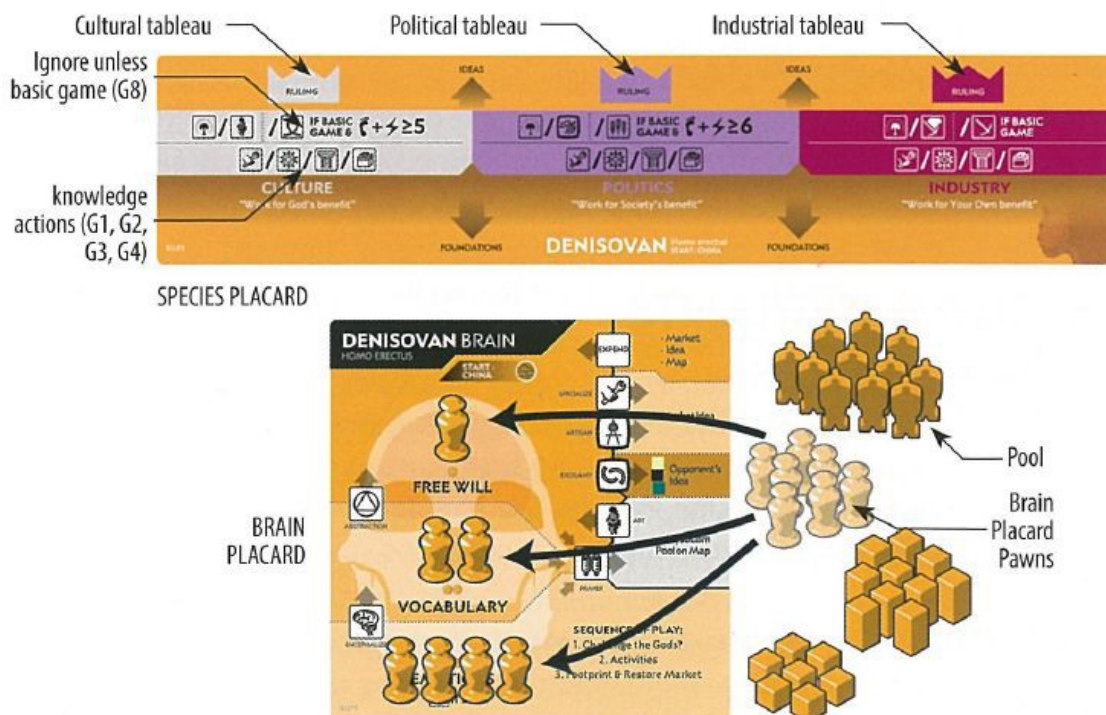
C2.セットアップ (陸棲生物の非キャンペーン)

a.プレイヤーの色：各プレイヤーはランダムに自分の色を決め、その色の10個の直方体、7個のキューブ、12個の移民駒、7個の兵卒駒を受け取ります。さらに、自分の色の種プラカードと大脳プラカードを適した面 (陸か海か) を表にして自分の前に置きます。次に移民駒を**プール**に置きます。

・2人プレイの場合：種族の組み合わせとしては「サピエンスとホビット」か「ネアンデルタール人とデニソワ人」が適しています。

b. 大脳プラカードの兵卒：ゲームの開始時には、7個の兵卒のすべてを大脳プラカードに配置します。標準的なゲームでの内訳は、感情4、語彙2、自由意志1です。

・第1分化の場合：早期バリエーション（C1d）では感情6と自由意志1です。



c. 移民駒の開始位置：各プレイヤーは、自分の色の移民駒1個を、プレイヤーの色の印のついた茶色の陸上スポットに置きます。陸上スポットはジンバブエ（サピエンス：黒）、スペイン（ネアンデルタール人：白）、中国（デニソワ人：オレンジ）、インドネシア（ホビット：緑）になります。残りの移民駒11個は**プール**（大脳プラカードの横）に置きます。

d. 技術・多様性・都市化のトークン：プレイヤーの全員は、6つの技術トラックの最初のステージと、多様性トラックの1番の欄に自分のキューブを1個ずつ置きます。全員が自分の色の10個の直方体を、マップ上の都市化トラックの自分の色の1～10の四角に1個ずつ置きます。「神秘主義」プールはゲーム開始時には何もありません。

e. 哲学キューブ：紫のキューブ1個を、マップ上の哲学トラック中央の「START PHILOSOPHY」と書かれた場所に置きます。

f. 気候チップの配置：マップ上のいくつかのヘックスには星アイコンとともに気候輪

(B3d) があります。これらのヘックスの気候輪の中央に、その気候輪と同じ色（白・青・オレンジ・緑）の気候チットを、次の規則に従って置きます。

- ・ 4人プレイ：星が4つの16ヘックスにのみ置きます。
- ・ 3人プレイ：星が3～4つの20ヘックスにのみ置きます。
- ・ 2人プレイ：星のあるすべての32ヘックスに置きます。

例：カリフォルニアには星3つのオレンジの輪がありますので、2～3人プレイの際にはオレンジのチットを置きますが、4人プレイの場合にはチットを置きません。

g. 挑戦デッキの作成：挑戦カードを時代ごとに4つの山に分けて、それぞれの山から4人プレイの場合には3枚、それ以外の場合にはプレイヤーの人数分のカードをランダムに選びます。例えば3～4人プレイの場合には挑戦カードは12枚使用します（4時代毎に挑戦カード3枚ずつ）。それから4つの時代カードを時代Iから上に重ねて1つの山にしますが、この際に彗星カードを各時代の間にはさみ、1番下にも置きます。山にする際に彗星カードは90度横にすることで、いつそれが来るかを全員に明白に示します。バリエーションを採用する場合には時代Iのカードの枚数を次のように変更します。

- ・ 基本ゲームの時代I：プレイヤーの人数
- ・ 上級ゲームの時代I：プレイヤーの人数×2
(C1a)
- ・ 第1分化からのゲームの時代I：プレイヤーの人数×2 + 2 (C1d)
- ・ 1人遊びバリエーションでのすべての時代：C7cを参照のこと。
- ・ 協力ゲームバリエーションの時代I：プレイヤーの人数×2 (C9a)



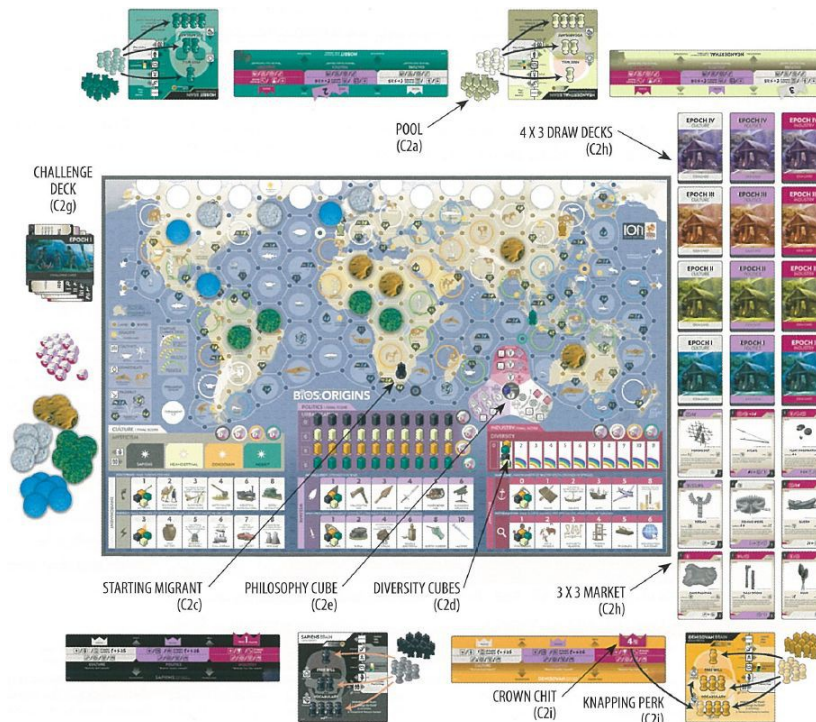
例：基本ゲームを3人で遊ぶ場合には、上から時代Iが3枚、彗星1枚、時代IIが3枚、彗星1枚、時代IIIが3枚、彗星1枚、時代IVが3枚、最終得点カード（最後の彗星カード）1枚になります。上級ゲームの場合は、時代Iのみ3枚でなく6枚になります（他の時代は3枚のままです）。



h. アイデア市場の形成：アイデアカードを文化・政治・産業の3つのカテゴリ別に分けて、さらにおのこの時代ごとに分けます。都合 12 の山ができます。それらおのこのを裏向きにシャッフルして 4×3 に並べます。時代 I の 3 つの山を左から文化・政治・産業の順に並べ、さらにそれぞれの山から 3 枚引いてそれぞれの山の下に表向きにして 3×3 に並べます。これが**市場**です。

I. 王冠チット：王冠チットには 1～4 の番号がついています。2 人ゲームでは #1 と #2 を、3 人ゲームでは #1～#3 を、4 人ゲームでは #1～#4 の全部を使用します。プレイヤー全員にランダムに 1 個ずつ配布します。王冠には原理の色がついておりプレイヤーはプラカードの同じ色の列に置きます。それから全員が王冠を裏返し「反対意見」の面を見えるようにします。これはゲームの公開情報です。#1 の王冠を引いたプレイヤーが、最初のターン (A0a) を行い、以後、時計回りに進行します。

j. 石器の特典：王冠 #4 を受け取ったプレイヤーは、統治階級は産業であり、ただちに脳の拡大アクション (G9a) の 1 つを無償で行えます。これは感情が 1 減り語彙が 1 増えた状態でゲームを開始することになり、石器産業による 200 万年の進化を表現しています。



C3.セッティングアップ（海棲生物の非キャンペーン）

プレイヤーは海中で棲む種族としてゲームを行います。大気中で呼吸をすることができ、乗り物の技術を発展させれば陸上に上がることもできます。3つのマップ（C1b）のうち好きなものを使用できますが、以下の変更があります。

- a.開始位置（C2c）：海生生物の最初の移民駒は、プレイヤーの色のついた（陸ヘックスではなく）水中ヘックスのスポットに置きます。
- b.拡大（G6）：海棲生物が横断できる陸上スポットの最大数は、海運ステージの数です。
- c.気候チット：拡大の際には、海生生物は（海運を用いての）陸上スポットへの出入りを行うときを除いては気候チットを無視できます。その移動に際しては陸棲生物と同様の制限（G6d）を受けます。
- d.都市化（G7）：海棲生物は海中都市を造ります。従って海生生物は永久海洋（B3i）か海の気候チットを置かれた大陸棚（B3g）にのみ都市を造れます。大陸棚にある海棲生物の都市は、寒冷化（E1c）により水位が下がれば破壊されます。

間違えやすい点：海棲生物の都市は、永久海洋のヘックスか海の気候チットのある青い輪のヘックスにのみ造れます。

C4.イール・バリエント（陸棲生物 VS 海棲生物）

このバリエントは陸棲と海棲の知的生物の組み合わせです。一方の種族（陸棲）は標準のルールを使用し、他方（海棲）はルールC3a,C3bに従います。カスタムヘックスマップ（C1b）を使用する場合には、すべてのヘックスを青い輪の面にして最大数の都市を利用できるようにします。

- a.安定した気候：このバリエントでは気候チットを使わずに、気候変動は起こりません。イベントのうち寒冷化（E1c）・温暖化（E1d）・森林伐採（E1e）・植林（E1f）は無視します。
- b.沿岸資源：この世界では資源は（青い輪のついた）大陸棚のヘックスにのみ存在します。緑・オレンジ・白の輪のついたヘックス、輪のないヘックス、永久海洋ヘックスの上にある資源アイコンは無視します。従って陸棲生物・海洋生物はともに大陸棚ヘックスに

ある資源を用いて、その大陸棚ヘックスにしか都市を建造できません。

c.取引：陸棲生物・海棲生物は、お互いに伝道することはできませんが、お互いに交易・戦争・奴隷化を行うことは可能です。戦争や奴隷化の際の取引の結果、海上スポットに陸棲の移民駒が1個残るか、陸上スポットに海棲の移民駒が1個残った場合には、その移民駒は失われます（この場合には混沌は発生しません）。

注記：族外婚（**J5a**）は可能ですが、両種族の交配はできないので、これは結婚というよりは大使と解釈してください。

C5.カスタム・クラトン・マップのセットアップ

このバリエーションはゲーム「Bios Megafauna2」が必要です。カスタム・マップ（**C1b**）にそのゲームでの4つの地球クラトンを使います。陸棲生物の非キャンペーン（C2）を行う場合には、参加プレイヤーの色の開始ヘックスを含むすべてのクラトンを結合して1個の大陸を作成します。各プレイヤーは、自分の色の開始ヘックスに移民駒1個を置きます。海棲生物でプレイする場合には、その開始ヘックスにできるだけ近い水ヘックスから開始します。使用しないクラトン（あれば）で西に第2の大陸を作ります（これをアメリカと呼ぶことにします）。このクラトンの配置は最初のプレイヤーが行ったうえで、それから他のプレイヤーは1回ずつ、好きなクラトン1個の位置を、大陸間を移動させない範囲で動かします。クラトンはこれから後でゲームが始まった場合には動かないことは注意してください（後での大陸移動はありません）。クラトンの配置が終わったら**C5a~f**を行い、ゲーム中は**C5g**に従います。

a.緯度ストリップ：Megafaunaからストリップ1個をランダムに取り、それをヘックスフィールドの左端の緯度アイコンに重ねます。あるいはこれを採用せずにデフォルトの緯度ストリップを使用することもできます（寒すぎますが）。ただし風は使用しません。

b.気候チットの配置：開始プレイヤーから始めて時計回りに、各プレイヤーは気候チット2個を自分が開始するクラトンに置きます。「アメリカ」には気候チットは置きません。白チットは白緯度（白いダイスが記された緯度）に、緑チットは緑緯度にのみ置いて、

青はクラトンの海、オレンジは緯度 2～5 にのみ置けます。

- c. **温暖化か寒冷化**：気候変動（E1c,d）の最初のステップとして、緯度ストリップ 1 個を温暖化のものか寒冷化のものに交換します。その結果に従いすでに配置されている氷を海に置き換えたり、海を氷に置き換えたりします。
- d. **沼・雑草・海産資源**：すべての沼ヘックスはバイオ燃料、すべての雑草ヘックスは園芸、すべての海ヘックスは冶金ステージ 2 を必要技術とする金属になります。
- e. **家畜化クリープ**：各クラトンごとに、中央ヘックス以外のランダムなヘックス 2 つに、使用していない色か表記されている獣の家畜化可能なクリープを 1 個ずつ配置します。ランダム化のため、ダイスが印刷されている側のクラトンを使用します。クリープ 2 つには装甲化された（戦争用）獣とそれ以外（使役用）の獣を 1 つずつ選びます。
- f. **交差点**：クラトンのすべての交差点（クラトンの境界を含む）は、完全に海でない限り陸上ヘックスです。沖合は使用しません。
- g. **クラトンマップでの気候変動ルール**：イベントによって気候変動が発生したら、盤上のすでに存在する気候チット 1 個を裏返して、次のルールで移動させます：可能な限り、陸上に配置し、できないならば海上に配置します。白チットは白緯度に、緑チットは緑緯度に配置します（緯度ストリップのダイスの色で示されます）。オレンジは緯度 2～5 にしか配置できません。青は島ヘックスかクラトン海ヘックスにしか配置できません。

C6. *Bios:Earth* キャンペーン（*Bios Megafauna* との連結）

Bios:Earth キャンペーンは、生命誕生を扱った *Bios:Genesis* からの *Bios: Megafauna* を経ての *Bios:Origins* につなぐキャンペーン・ゲームです。*Bios: Megafauna* で最低 1 つの種族が生存し、暴走温室が発生していない場合には カスタム・クラトン・マップ（C5） のセットアップを使用します。プレイヤーは同じ色を使用します。*Bios: Megafauna* の年代 IV は、*Bios:Origins* の時代 I-IV の全体を包含しています。次のルールを追加します。

- a. **プレイヤーの色（陸棲）**：黒プレイヤーがキチン質サピエンス、オレンジプレイヤーが軟体デニソフ人、緑が真菌ホビット、白が脊椎ネアンデルタール人になります。

- b.緯度ストリップ**：Megafauna 終了時の緯度ストリップを使用し、それをヘックスフィールドの左端の緯度アイコンに重ねます。
- c.クラトンの配置**：Megafauna と相対的に同じ位置にクラトンを配置します。周縁や哲学ダイアグラムを隠さないようにできるだけ離します。
- d.気候チットの配置**：沖合ディスクは使用しないので取り除きます。それが Megafauna でのゲーム終了時のクラトン上の気候ディスクを、対応する気候チットとして置きます。白ディスク→白チット、緑ディスク→緑チット、黒ディスク→オレンジのチットです。それからすべての海に青チットを置きます。
- e.開始時の代謝**：エネルギーがステージ3のときに、拡大の限界（**G6a**）の値が酸素備蓄（植物の場合には大気備蓄）の行動限界（歯車）の値に等しくなります。エネルギーがステージ4になれば、通常通りに限界は4になります。たとえば酸素が5%であれば、獣のプレイヤーはわずか1しか移動できません。
- f.開始時の大脳化**：プレイヤーは兵卒駒6個を感情に置き、1つを自由意志に置きます。Megafauna で種が獲得した感情1つにつき1個の感情の兵卒駒を語彙に移動します。
- g.エコモーフ**：プレイヤーは Bios: Megafauna と同じ色の、もっとも早く言語を獲得したクリープルを採用します。言語を獲得できなかった場合にはもっとも感情が多いものを選びます。感情が同数であればプレイヤーが選べます。12個の移民駒の代わりに7個のクリープルを使用します。これは非キャンペーン・ゲームより移民が5個少ないことを意味します。マップ上で各クリープルは次の特殊能力を持ちます。
- ・ Archetype：何もなし
 - ・ Burrower：疫学ステージ2の状態ですべてのゲームを始めます。
 - ・ Armored：時代Iで、戦争および攻城戦の際に、同数であれば勝利できます。
 - ・ Flyer：海運ステージ2の状態ですべてのゲームを始めます。
 - ・ Swimmer：海棲生物（**C3**）としてゲームを始めます。
- h.開始時のクリープル**：王冠#1を獲得したプレイヤー（**C2i**）から時計回りに、Megafauna のゲームで占めていた所に1個のクリープルを置いてゲームを始めます。
- i.勝利**：途中3回のゲームの終わりに、全員がVPがもっとも少なかったプレイヤーから1VPチット（または他のマーカー）を得ます。終了時にもっとも多いチットのプレイヤーの勝利です。同数であれば勝利を分け合しましょう。

C7.1 人遊び（ホモ・ハビリスによる非キャンペーン）

このゲームでは、陸棲または海棲人類の1種族（ホモ・ハビリス）の黒プレイヤーのみを使用します。上級ルールの発明品（J2）のみを使用して、他の上級ルール（J3～J5）は使用しません。セットアップのC2を以下の例外つきで適用します。

- a. **マップと領土**：クラシック・マップ（C1）を推奨。陸棲と海棲（C1c）のどちらも使用できます。Magafaunaからの他のマップ（地球・火星・金星など）も使用できます。
- b. **開始する分化**：感情に6個、自由意志に1個の駒を置いた長い第1分化で開始します。キャンペーンを行う場合にはC6fに従います。
- c. **挑戦カードのセットアップ**：挑戦カードは次の内訳の20枚を使用します：時代I=8、時代II=4、時代III=4、時代IV=4。時代ごとに通常通りに彗星カードを挟みます。
- d. **特殊な気候ルール**：気候チットの配置は2人プレイ（C2f）同様に行います。ただし、気候チットの移動が発生する場合には、都市があれば1個を破壊しなければなりません。
- e. **神の御業ルール**：伝道（J3b）以外の神の御業による都市や移民の破壊は、人間による破壊と同様の混沌を起こします。
- f. **冷酷な挑戦**：第1ターンには挑戦フェイズをスキップします。代わりに、以後のターンプレイヤーは挑戦をスキップすることができません。従ってこれは以後は神への挑戦（A1a）か彗星の解決（A1b）が毎ターン発生することを意味します。
- g. **オークション**：挑戦中にオークションに勝利するには、時代の数と不満分子の数の総和だけ成年を賭ける必要があります。増強（E2a,b）は無視します。オークションに勝利しなかった場合は、イベント2つを実行し、カードを1枚捨てます。独裁者（E1j）に限り、オークションなしで入手できます。
- h. **先導者は不使用**：プレイヤーは彗星を通常通りに解決しますが、彗星による得点計算（E3d）はなく、先導者による哲学（I0b）の移動もありません。
- i. **勝利条件**：プレイヤーは、文化 VP（I1）・政治 VP（I2）・産業 VP（I3）のすべてを最低13点獲得することでゲームに勝利します。哲学（I0b）によってシャットダウンされた原理については達成の必要はありません。完全勝利には、そのうえで宇宙に進出している必要があります（=海運ステージ8に到達していること）。

C8. 1人遊びキャンペーン (Genesis-Megafauna-Origins)

1人遊びでもキャンペーンにより、生物誕生前から言葉と意識を操るまでの進化を楽しむことが可能です。C6とC7を適用します。Megafaunaからの移行にC3を使用します。火星・金星のクラトンを使用する場合にはC6jを適用します。勝利条件はC7iです。

C9. 協力バリエーション (キャンペーン・非キャンペーン)

この上級ゲームは2~4人用です。任意のマップを使用できます。C9a以外は通常通りの設定を行います。感情に4つ、語彙に2つ、自由意志に1つの兵卒駒を置きます。

a. 挑戦デッキの設定：挑戦カードは、2人プレイでは15枚（時代Iが6枚で時代II~IVが3枚ずつ）、3~4人プレイは10枚（時代Iが4枚で時代II~IVが2枚ずつ）です。各時代は通常通りに彗星で区切られます。

b. 冷酷な挑戦：C7fと同様ですが神への挑戦を行わねばならないのは#1の王冠(C2i)を持つプレイヤーだけです。そのターンの間、他のプレイヤーは挑戦フェイズをスキップします。

c. 先導者は不使用：C7h同様に、先導者は使用しません。

d. 異種族嫌悪：プレイヤーが伝道(J3b)・戦争(J3c)・奴隷化(J3d)の上級ルールを使用する場合はこのオプションを使用しなければなりません。移民駒が隣接していない都市は、伝道・包囲攻城・奴隷化され得ます。

e. 勝利条件：プレイヤー1人が文化VP(I1a,b,c)を13点、プレイヤー1人が政治VP(I2a,b,c)を13点、プレイヤー1人が政治VP(I3a,b,c)を13点獲得してゲームを終えます。同じプレイヤーでも別のプレイヤーでも構いません。哲学(I0b)によってシャットダウンされた原理について達成の必要はありません。完全勝利は、そのうえで宇宙に進出している必要があります(=海運ステージ8に到達していること)。

例：3人協力プレイであなたはテレビ伝道師
 TELENANGELISTの独裁者（#69）によって文化の
 原理を侵されています。あなたの社会基盤の取れる
 行動は、拡大・戦争・その結果としての伝道です。
 対戦相手はあなたの都市から2スポット離れた所に
 都市を建てており、不幸にして冶金と都市化の双方
 であなたに遅れを取っています。異種族嫌悪により、
 あなたがその都市を自分の色にしたい場合は戦争を
 するか、伝道によって改宗させる必要があります。あなたは後者を選択しました。伝道によって都市を
 得た場合には、協力仲間に混沌を与えないからです。



D.アリーナと混沌と革命

D1. 3つのアリーナ

a.市場：3×3の行列があります。これは市場で見える（たいていは）9つのアイデアを示します。行動フェイズの間に、プレイヤーは特殊化（G1）を用いて成年を興味のあるアイデア上に置きます。あるいは、発明アクション（G2）を用いて十分な成年のすでに置かれたアイデアをタブロウ上に移動させます。そのアイデアを獲得するために必要な成年の数は図の通りです。

文化デッキ	政治デッキ	産業デッキ
3	3	3
2	2	2
1	1	1

b.マップ：移民駒は狩猟採集民の種族や一時的な人口の表現のためにプレイヤープールに置かれます。アイデアカードのアクションを用いてそれらをマップ上に配置し、またはマップ上の（陸上や海中の）スポットからスポットに移動させ、ヘックス上での都市に

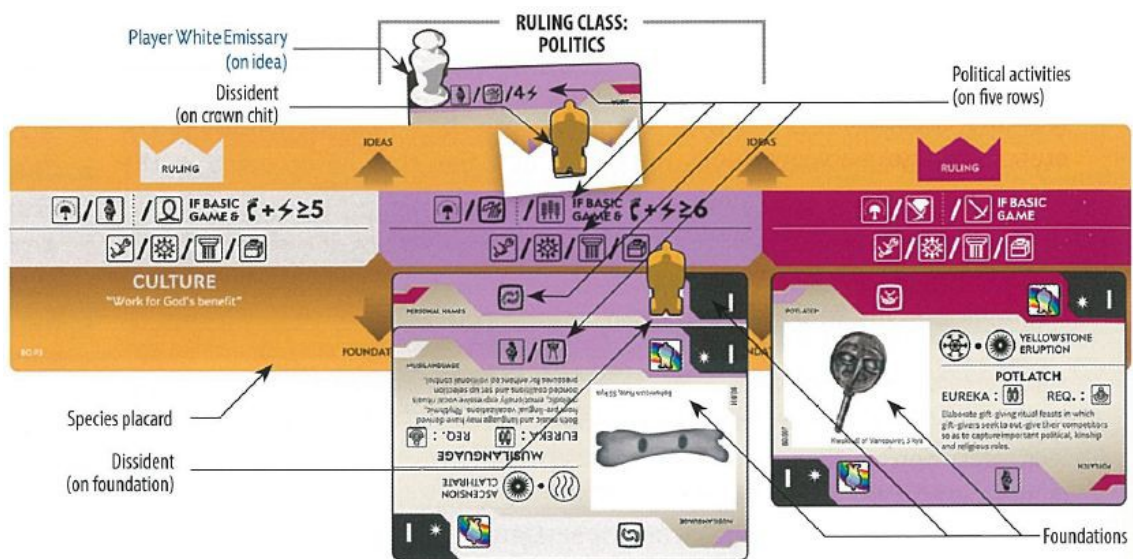
変換させます。ヘックス中に動物・鉱山・植物といった資源が描かれているヘックスに限り、都市化により都市を建造することが可能です。ヘックスに都市が建造された場合には、その資源が都市の建造に消費されたことを示すために資源の上に駒を重ねます。1つのヘックスには複数の都市を建造できません。都市を1個建造するごとに、マップ上のそのプレイヤーの都市化（Urbanize）トラックを1進めます。



c.技術：各プレイヤーは、マップ上の6つの技術トラックに自分の進歩を示すための駒を置きます。技術トラックは**大地支配**（Footprint;ヘックス1つがいくつの移民駒を支援できるか）、**エネルギー**（energy；移民がいくつのスポットまで拡大できるか）、**冶金**（metallurgy；戦争で移民がどれだけ強いのか）、**疫学**（immunology；病気に対する耐性）、**海運**（maritime；移民が海を渡ってどれだけスポットを移動できるか）、**情報**（information；どれだけ成年が特殊知識アクションに参加できるかということと、統治階級の列に保持できるアイデア・カードの枚数）からなります。

各トラックには6段階のステージがあり、ステージは進みますが決して戻りません。

d.勝利トラック：神秘主義（Mysticism）プール、都市化（Urbanize）トラック、多様性（Diversity）トラックがマップの下から3段目にあります。これらはゲーム中および最終得点で用います。神秘主義プールにある駒の数がそのプレイヤーの**神秘主義**の数値であり、これは祈禱を通して増え、芸術を通して減ります。都市化トラックで直方体が置かれていない数字の最大のものがプレイヤーの**都市化**の数値で、これは同時に都市の数を示してもいます。プレイヤーが都市を建設する際にはここから直方体を1個除いて建設を行い、また都市が破壊されれば直方体を戻します。さらに全員がキューブにより多様性トラックに**多様性**の数値（虹の個数）を記録します。



タブロウの例：統治クラスはアイデアの1つを備えた紫（政治）です。不満分子が2つと、多様性（隠されていない虹）が2つあります。

e.タブロウ：タブロウとは各プレイヤーの種族プラカードにある、カードを置ける3つの列のことです。文化（Culture）・政治（Politics）・産業（Industry）の3種類です。タブロウに置くのは社会基盤（Foundation；横長カード）かアイデア（Idea；縦長のカード）です。統治階級のチットは、どの列が活動フェイズ（F）中に、アクティブであるかどうかを示します。


タブロウの例：統治クラスはアイデアの1つを備えた紫（政治）です。不満分子が2つと、多様性（隠されていない虹）が2つあります。


ヒント：社会基盤はタブロウの中でもっとも重要な要素ですが、それは大量虐殺か粛清によっては失われ得ます。アイデアは安定していますが、廃れると取り除かれます。

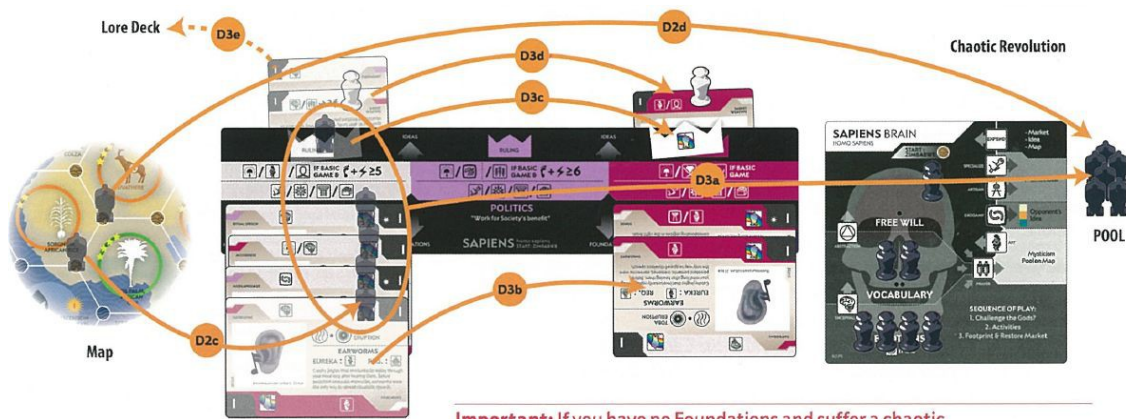
f.大脳プラカード：駒を置ける感情（Emotion）・語彙（Vocabulary）・自由意志（Free Will）の3つの領域があります。駒は何個でも置けます。黒矢印は駒1個をある領域から別の領域に移動させるために必要なアクションまたは操作です。自由意志の駒は独創性と特殊化の余地を示し、感情に駒が残っていることは脳が物理的に小さいことを示します。

D2.混沌 (Chaos)



混沌はイベントや取引の結果として起こる苦痛です。混沌が起こったら、マップかプールから移民駒 1 個を自分の統治列の空いている反対意見 () の所に不満分子として移動させます。反対意見が埋まってからさらに混沌が発生した場合は、ゲームを中断して 鎮圧と革命 (D2d) を解決します。あるプレイヤーのフェイズに革命が発生した場合には、革命の解決後、プレイヤーのターンはただちに終了します。混沌は次の手順で解決します。

- a. **神の御業**：神の御業-すなわち 革命 (D3)、疫病 (E1a)、大災害 (E1b)、気候変動 (E1c,d,e,f)、飢饉 (E1h)、伝道 (J3b) -によって移民駒や都市が破壊されても、それは混沌を起こしません。
- b. **発生源**：発生した混沌の数の移民駒をマップから取り除きます（除くのは混沌を受けるプレイヤーが選びます）。マップ上に必要な数の駒がなければプールから獲得します。それでもなお足りない場合は、あるだけ移動させます。ただし、統治階級の空いている反対意見の数より多くの駒を移動させることはできません。
- c. **不満分子**：移動させる駒をプレイヤーの統治階級の列上にある任意の反対意見アイコン () の空いている所に置きます。王冠も反対意見アイコンを持ち 1 個置くことができます。どの反対意見に置くかは被害を受けるプレイヤーが選びます。
- d. **鎮圧と革命**：十分な反対意見の空きがない場合には、まずは現在の統治階級の列にあるすべての空白の反対意見アイコンを埋めたうえで、残った不満分子のすべての駒につき D3a に従って 鎮圧 を行い、D3b,c,d,e に従って 混沌の革命 の被害を受けます。



例：あなたの統治階級（文化）には王冠の1つを含めて4つの不満分子が置かれ、空きが1つあります。この状態で混沌2を受けましたので、まず空いている1つを埋めたうえ（D2c）残りの1つをプールに戻してから（D2d）、5つすべての不満分子を鎮圧し（D3a）、クーデターを実行して一番下の社会基盤カードを180度ひっくり返しその色（=産業）の統治に移動させ（D3b）てから王冠をその統治へと移動させ（D3c）、産業アイデア1枚を移動させ（D3d）産業を持たないアイデアを破棄します（D3e）。

訳注：画像で産業の列に社会基盤が2枚あるのは、革命で2枚移動したわけではなく、革命前にすでに1枚存在していたものです。文化の残り3枚の社会基盤もそのまま残ります。

D3.革命(Revolution)

革命はプレイヤーの統治階級の変更であり、王冠を現在の統治階級から別のものへと移動させます。革命には2種類あって、**選挙（G4）**や神への挑戦のオークションの結果による自発的な（1）**静かな革命**と、統治階級が受容できる反対意見より多くの混沌が発生した場合（D2d参照）の非自発的な（2）**混沌の革命**です。静かな革命であれば、新たな統治階級は好きなほうを選べます（E2g,i）が、混沌の革命では以下の手順に従って強制的に新たな統治階級に変更されます。

a.不満分子の鎮圧（静かな革命・混沌の革命の双方で発生）：すべての不満分子を鎮圧（暴力的に抑圧）しなければならず、それをプールに戻して鎮圧された不満分子1つについて以下のいずれか1つを損失します。

i.成年の損失：成年1つまたは使用者1つを消費します。

ii.都市の損失：都市1つを破壊します。これによつては新たな混沌は発生しません。

間違えやすい点：都市が破壊される際は、難民を加えるかどうかの選択肢があります。

iii.移民の損失：マップ上の移民駒1つを除きます。ただし、損失させることができる、都市か成年をまだ持っている場合には移民駒は除けません。マップ上の最後の移民駒はD4aに従い不可侵になります（=取り除かれません）。

b.クーデター（混沌の革命のみ）：混沌の革命が発生した場合には、統治階級のもっとも

下にある（最近に手に入れた）社会基盤が革命を起こします。その社会基盤を統治階級から取り除き、180度反転させて別の色が左上に来るようにして、その色の統治階級の列に移動させ、一番下の社会基盤にします（すでに社会基盤がある場合には、ずらして重ねます）。もとの統治階級のそれ以外の社会基盤はそのまま残ります。

間違いやすい点：混沌の革命で移動するのは一番下の社会基盤だけであり、その他の社会基盤は元のまま残ります。

重要：社会基盤を持たない状態で混沌の革命が発生した場合には、王冠の上にある不満分子を鎮圧したうえで、2つの統治階級の好きな方に王冠を移動させます。

c.王冠：王冠は新たな統治階級に移動させます。

d.アイデア転向：すべての発明品をチェックします。発明品の中に、新たな統治階級の色を持ったものがある場合は、それを表示される色が合うよう向きを揃えて、新たな統治階級へとすべて移動させます。発明品の順序は維持します。乗っている使者も移します。

e.廃れたアイデア：新たな統治階級の色を持たないアイデアは、知識デッキの一番上へと破棄します。使者が乗っていれば使います。結果として新たな統治階級のアイデアのみ残ります。

間違いやすい点：静かな革命では社会基盤は回転したり移動したりしません。混沌の革命でのみ、ひとつの社会基盤のみが回転して新たな統治階級に移動します。

例：あなたはイベントで混沌2を受けましたが統治クラスに反対意見の空きがありませんので混沌の革命を受けねばなりません。最初に前のターンからタブロウ上にあった4つの不満分子をすべて鎮圧しなければなりません。まず成年2と都市1を除き、都市を除いたので難民1個に置き換えます。すべての成年と都市を除いてあと1個除かねばならないため、いま置き換えただけの難民を除くことにします。それから革命で統治階級を変更します。アイデアは全部が新たな統治階級に適合しませんでしたので、それらを知識デッキに送ります。アイデアカードに乗っていた使者1つは、持ち主に返します。

f.ゲーム再開：革命は解決するまでゲームを中断して行います。革命がプレイヤーの活動フェイズ（A2）中に発生した場合には、そのプレイヤーのターンはただちに終了します。

D4. 民族離散(Diaspora)

プレイヤーのマップ上の最後のトークンが失われる場合には、それを取り除く代わりに、以下の手順に従ってマップ上の空白のスポットに移民者として配置します。プレイヤーのすべてのマップ上のトークンが捕われた場合にも民族離散が発生します。その場合には、プレイヤーは飢えることなく移動や拡大を行うことはできません。

a.不可侵：移民駒の最後の1個は鎮圧（D3a）による損失を免れます。

b.移民先：可能であれば拡大のルール（G6）を用いて生存可能なスポットに移動しますがこの際は海運の制限・気候チットの影響・敵の移民ゴマの影響を無視できます。それを行えない場合には、もっとも近く空白の生存可能なスポットに移動します。スポットは生存可能なだけでなく、大地支配（H1a）の値を越えてはいけません。

c.がっかりした？：諦めないで！ここからでも勝つヒントがL2に記載されています。

例：マップ上にあなたはフランスに都市1つだけを持ち、移民駒はありません。最後の都市が伝道師による攻撃で改宗され、発生した難民は生存可能なヘックスを発見できませんでした。民族離散が起こります。フランスからもっとも近い生存可能なスポットはアイスランドかカナリア諸島でした。あなたは移民駒をカナリア諸島に送ることにしました。あなたは海運がゼロで通常は水を渡ることができなくてもカナリア諸島へと移動できます。これは絶望的な状況から、あなたが英雄的な行動をしたものと見做します。

E. 神への挑戦



あなたのターンの最初のフェイズに、あなたは**挑戦**か、**彗星**を受け入れるか、**グローバル化**を行うか、それらをスキップして活動フェイズ（F）に進みます。

a.挑戦：この行動は（1）挑戦デッキの一番上が挑戦カードであり（2）最低1つの成年または使用者を賭けられる場合にのみ行えます。その場合にはカードを引き、イベントをすべてのプレイヤーに適用し（E1）て、そのカードを社会基盤（E2）としてオークションします。社会基盤を手に入れることの利点はD1dを参照のこと。


- b.彗星**：挑戦デッキの一番上が彗星カードであった場合に行えます。プレイヤーの全員が混沌を受け、市場の改修と復元を行い（E3b,c）、勝利チットを獲得します（E3d）。
- c.グローバル化**：先導者（E3e）を1つ以上持つときのみ行えます。そうした場合には、使用した先導者を捨てたうえで哲学を1～2ステップ進めます（E4）。

E1.挑戦：イベント


挑戦カードには2つ**イベント**（円のアイコン）が記されており、**疫病・大災害・寒冷化・温暖化・森林伐採・植林・汚染・飢饉・危機・独裁者**があります。これらはカードに書かれている通りに左のものを実行してから右のものを実行します。イベントは地球規模のものであり、すべてのプレイヤーが影響を受けます。イベントによる損失は挑戦プレイヤーから適用し、以下時計回りに適用します。すべての損失は犠牲者の都市化（都市の損失の場合）かプール（不満分子）か自由意志（成年）に移動します。すべてのイベントは神の御業であり、混沌は招きません。都市が失われたヘックスには難民1個を置けます。

a.	疫病 Disease		疫病には人間由来のものと動物由来のもの2種類あり、効果は同じ（下記）ですが発生条件が異なります。
	i	人間由来 Crowd	 疫学のステージ数よりも都市化の数値が大きいプレイヤー全員に発生します。
	ii	動物由来 Zooniotic	 疫学のステージ数よりも大地支配のステージ数が大きいプレイヤー全員に発生します。
	iii	効果	疫学の数字が低すぎたプレイヤーは、都市の半数と成年の半数を失います（混沌は起こりません）。端数は整数に丸めます（切り捨て・切り上げの好きなほうを選びます）。免疫を獲得した表現として、疫学のステージ数を1つ上げます（最大で10）。

例：あなたは都市1つと成年1つの状態で疫病を受けました。どちらも失わないことを選択しましたが、それでも疫学を1つ進められます。

b.	大災害 Catastrophe		マップ上の同じ名前がある 震源地 ヘックスを探します（気候チットの下に名前が隠れているかも）。星のアイコンとともに記されています。そこに都市があればそれを破壊し、移民者があればそれも除きます。混沌は発生しません。
	i 大災害の 気候変動		震源地ヘックスに気候チットがあれば挑戦プレイヤーはそれを取り除き、それを裏返してその色の輪のある別のヘックスに置きます。




間違いやすい点：通常の気候変動（**E1c,d,e,f**）とは異なり、ヘックスに都市と移民者がいた場合には、その双方が破壊されます。











c.	寒冷化 Cooling		挑戦プレイヤーはマップ上の青い（海の）気候チット1個を取り除いて、それを白の（氷の）面に裏返して、マップ上のまだ気候チットが置かれていない白い輪のヘックスに置きます。そこに都市があれば、破壊されます（混沌は発生しません）。
----	----------------	---	---

重要：気候チットを置けるヘックスがなかったりその色のチットがなかった場合には、

J1d,e を参照。

注記：カスタムマップを使用している場合には、気候チットの配置は **C5d** も参照。

d.	温暖化 Warming		挑戦プレイヤーはマップ上の白の（氷の）気候チット1個を取り除いて、それを青の（海の）面に裏返して、マップ上のまだ気候チットが置かれていない青い輪のヘックスに置きます。そこに都市があれば、破壊されます（混沌は発生しません）。
e.	森林伐採 Deforestation		挑戦プレイヤーはマップ上の緑の（ジャングルの）気候チット1個を取り除いて、それを黄色の（砂漠の）面に裏返して、マップ上のまだ気候チットが置かれていない黄色い輪のヘックスに置きます。そこに都市があれば、破壊されます（混沌は発生しません）。
f.	植林 Forestation		挑戦プレイヤーはマップ上の黄色の（砂漠の）気候チット1個を取り除いて、それを緑の（ジャングルの）面に裏返して、マップ上のまだ気候チットが置かれていない黄色い輪のヘックスに置きます。そこに都市があれば、破壊されます（混沌は発生しません）。


			生しません)。	
g.	汚染 Pollution		エネルギーのステージ数よりも都市化の数値が大きいプレイヤー全員に発生します。混沌 (D2) 1が発生し、成年1を消費するか、都市1つを破壊します (これによる追加の混沌はありません)。	
h.	飢饉 Famine		大地支配のステージ数よりも都市化の数値が大きいプレイヤー全員に発生します。都市の半数を失い (これによる追加の混沌はありません)、成年の半数を失います。端数を切り上げるか切り捨てるかはそのプレイヤーが選択します。	
i.	危機 Crisis		哲学 (C2e) の現在の位置を見ます。これにより内容が変わります。	
	i	大量虐殺 (右側) Genocide		プレイヤー全員が、自身の神秘主義の数値よりも不満分子の数が上回っていないかを比較します。上回っていれば、タブロウの社会基盤1つ (あれば) を選んで破棄し、不満分子を鎮圧します。
	ii	内戦 (上と中央) Civil War		プレイヤー全員が、まず自身のタブロウ上の塞がれていない虹の個数を数え、それを多様性トラックの自分の色のキューブ位置に反映させます。そのうえで、不満分子の数が多様性トラックの数字よりも大きいプレイヤーは混沌2を受けます。
iii	経済危機 (左) Economic Crisis		プレイヤー全員が、不満分子の数と神秘主義の数の和が都市化の数を上回っていないかどうかを比較します。上回っていれば混沌2を受けます。	
j.	独裁者 Dictator	 	挑戦アクション (E2) をスキップし、このカードの隅の*は無視します。代わりにこのカードは、右翼独裁者  であれば神秘主義の、左翼独裁者  であれば不満分子の数がもっとも大きいプレイヤーが獲得します。数字が等しかった場合には挑戦者から順に時計回りに獲得プレイヤーを決めます。カードに	

		記されているように、独裁者は 粛清 (G9g) という特殊なエウレカを招きます。
--	--	---

例：挑戦の結果、右翼独裁者であるナポレオン (#79) が出ました。危機の解決後に、オークションを行わずに、もっとも神秘主義の大きいプレイヤーを調べます。

あなたともう1人の神秘主義は1で他の1人はゼロです。数字が等しかったので挑戦したあなたがナポレオンを獲得します。あなたはナポレオンを「白」側（文化）で置くことにし、その列にある他の社会基盤の不満分子を粛清します。



訳注：左派独裁者 (LEFTIST DICTATOR) であってもアイコンが  であるミスプリントのカードがあります。
--

E2.挑戦：オークション

挑戦カードはオークションされます。各プレイヤーは入札に参加するかパスするかを決めます。成年か使用者を用いての入札にもっとも高くつけたプレイヤーが勝利し、そのぶんの成年か使用者を支払います。状況により、入札は神秘主義 (E2a) やグローバル化 (E2b) より強化できます。強化の有無にかかわらず最低1つの駒は賭けねばなりません。競りに勝利したプレイヤーがそのカードを獲得し、自分の社会基盤に加えることができます。

間違えやすい点：オークションは社会基盤を入手する唯一の方法です。廃れる可能性のある発明品とは異なり、社会基盤は粛清や大量虐殺の結果によってのみ失われ得ます。
間違えやすい点：大脳プラカードの上にある駒をオークションの入札に使うことはできません。

- a.神秘主義による入札強化：挑戦カードが**宗教的**（左上に*があった場合。B2a 参照）であった場合には、入札に参加するプレイヤーはその神秘主義の数字を自動的に加えます。
- b.グローバル化による入札強化：哲学の値が中央でない場合には、哲学の位置で示される

例：あなたは挑戦を行い、挑戦カードは宗教カードの「葬儀品 (grave goods)」 (#9) であなたの神秘主義は2でした。あなたは成年1個を2つ強化して入札します。対戦相手がこのカードを獲得するには合計4以上を出す必要があります。

適合原理が統治階級に一致している入札参加プレイヤー全員に1を自動的に加えます。哲学ダイアグラムには、哲学との適合原理の色が「+」アイコンで示されています。

例：先の例で、哲学は自然法則 (Natural Law) であり、ここに赤い「+」がついています。あなたの統治階級は一致する「産業」なので、グローバル化により1を強化します。神秘主義による2の強化とあわせ、対戦相手がこのカードを獲得するには合計5以上を出す必要があります。

c.エウレカ：オークションでもっとも高値でカードを獲得したプレイヤーは「エウレカ」に記されているすべての進歩 (G9) を (可能であれば) 行わねばなりません。

d.技術要件：カードにまだ獲得していない技術のステージや必要な大脳 (例：) があってもオークションに参加はできます。勝った場合は、プレイヤーはそのエウレカを実行できますが、その後でそのカードは (タブロウに置く代わりに) ゲーム外に破棄しなければなりません。

間違えやすい点：オークションに勝った結果でのエウレカを実行したことで技術要件を満たせた場合には、そのカードは破棄せず手元に残せます。

e.オークション周回：挑戦プレイヤーから始め時計回りにオークションが一周するまでに (挑戦プレイヤーの右のプレイヤーまで) 各プレイヤーは入札カパスのどちらかを行えます。最低入札は1で、成年か使用者のどちらか1個を含む必要があります。続く入札は前の入札よりも (入札強化 **E2a,b** を含めて) 大きい数字にする必要があります。支払えない数字の入札はできません。もっとも高い数字で終えたプレイヤーが勝利できます。技術要件 (前項) の有無やすでに獲得した社会基盤にかかわらず、プレイヤーは最低で1個の成年か使用者を賭けられます。

注：誰も挑戦カードを入札しなかった場合、それはゲームから失われます。

間違えやすい点：オークションは1周だけ行い、全員1回だけの入札を行えます。

ヒント：あなたが無用のアイデアの上に「枯れた」成年や使用者を乗せている場合には、それは次の3つの方法で回収できます：（1）オークションで使う（2）図書館や選挙により使用する（3）鎮圧の際の犠牲にする。

f. 支払い：成年や使用者を使用してのオークションに勝った場合には、それを消費して駒を自由意志の所に移動させます。入札強化（E2a,b）は何も払いません。オークションに負けた場合にも何も払いません。

g. 社会基盤の向き：技術要件（E2d）がある場合には、獲得したカードはタブロウに社会基盤として置かねばなりません。上下の好きな向きを選びます。上下が逆の側の能力は今は使用はできません。技術要件を満たしていない社会基盤はゲームから除きます。

h. 統治階級への下支え：カードの上部分が同じ色の統治階級の所にカードを置き、複数の同じ色のカードは色が見えるように半分下にずらして重ねて置いています。

例：あなたは挑戦し勝ちました。あなたはカードを現在の統治階級と同じ色の側を上にしします。混沌に変更はありません。カードを置いてターンを活動フェイズに進めます。

i. 静かな革命：プレイヤーが現在の統治階級の色と違う色を選んだ場合は、プレイヤーの統治階級をその新たな色にする**静かな革命**が起こります。ゲームを中断して**D3**を解決します。その後、カードを色が見えるように半分下にずらして重ねます（P.27 図）。

間違えやすい点：革命が静かに起ころうと混沌で起ころうと、不満分子は鎮圧されなければなりません。

例：あなたは挑戦して勝ち現在の統治階級と別の色の側を選びます。不満分子1がいたので、これを鎮圧して入札に使用したのとは別の成年1を消費します。それから新たな社会基盤を置き、王冠を移動させます。ターンを活動フェイズに進めます。

E3:挑戦：彗星


挑戦デッキには彗星 I・彗星 II・彗星 III・彗星 IV の4枚の彗星カード (B2c) が加えられます。彗星カードは両面であり向きを変えているので、全員が次が彗星だと分かります。次のカードが彗星カードであった場合には、まず挑戦が自動的に行われ (オークションをスキップして) 次の時代に突入します! 次の順に解決されます。

a.未来ショックの混沌：獲得プレイヤーから始まって時計回りに、各プレイヤーは混沌 (D2) 1 を得ます。

b.市場改革：成年駒の置かれていないすべての市場カードを (知識デッキに重ねるのではなく)。ゲームから除外します。それから3つの市場デッキのすべてを破棄して、次の時代の新たな市場デッキを作ります。

c.市場回復：H2 に従って市場回復を行います。これにより市場から除いた市場カードを、新たな時代の市場カードで埋めます。

例：最初の彗星が挑戦デッキの1番上に来てあなたの挑戦フェイズになりました。全員が混沌1を受け、結果、対戦相手の1人がこの結果として混沌の革命に入りました。ゲームを中断して革命をまず解決します。それから、成年駒が乗っていた1枚を除いて時代Iのすべてのカードと山札を市場から取り除きます。残したカードを市場の1列目に移動させ、残りの市場を時代IIの山札から埋めます。

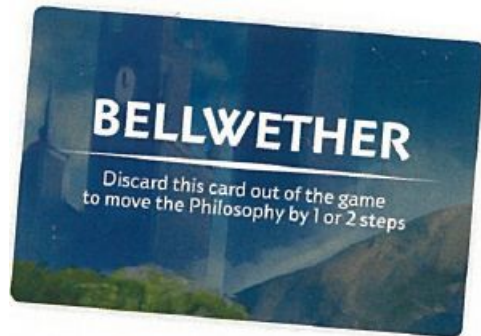
d.彗星による得点計算：各プレイヤーは彗星カードの記述に従って勝利チット (B8b) を受け取ります。彗星 I は時代 I の終わりに到着しますが、このときには各プレイヤーは神秘主義の値を互いに比較して、神秘主義が自分より低いプレイヤーの人数ぶんの勝利チットをおのおの受け取ります。そのチットをマップ上の「文化：最終得点」の欄の  の自分の色のラベルのついた円上に置きます。彗星 II も同様の手順で行い、次は神秘主義でなく都市化の数値を比較のうえチットは「政治：最終得点」の欄に置きます。時代 III では多様性の値を比較のうえチットは「産業：最終得点」の欄に置きます。これらのチットはゲーム終了時の最終得点 (i) で1チット=1 VP になります。

間違えやすい点：最終得点の計算時には彗星は到達しません。

例：3人プレイの彗星Iの襲来時にネアンデルタール人のプレイヤーは他の2人よりも多い神秘主義を獲得していますので2チットを得ます。チットをマップの左下の白い（ネアンデルタール）円（文化：最終得点）の中に重ねます。

e.先導者（Bellwether）：挑戦プレイヤーが自動的に彗星カードを得たら、それを裏返して**先導者**の面にして手元に置きます。それは**グローバル化（E4）**で使用できます。

例：あなたは山札の1番上にある時代I終了の彗星を取りました。全員が混沌1を得ます。あなたの統治階級には1つ社会基盤があり、その反対意見の欄は空いていましたので、混沌を引き受けられました。しかし緑プレイヤーの社会基盤には空きがなかったために、混沌の革命が発生し、その社会基盤が文化から産業へ変更されました。市場が更新され成年の乗っていないすべての時代Iのカードと山札が破棄されます。この時点で神秘主義はあなたが1、緑プレイヤーが3、黒プレイヤーがゼロでした。従って、あなたは勝利チット1、緑は勝利チット2を得ます。あなたは先導者を得ます。



E4:グローバル化


挑戦を行う代わりに、あなたが**先導者（E3e）**を1つ以上保持している場合には、それをゲーム外に破棄することで、哲学を任意の方向に1～2ステップ進めることもできます。

F.活動フェイズ



このフェイズでは、あなたは自分の統治階級にあるカードに記されている統治階級の色の場所の**活動アイコン**を実行できます。これによる**アクション (G1-G8)** や**進歩 (G9)** の実行は任意であり、結果はあなたのみ適用されます。カードの実行をスキップできます。

a.下から上へ：あなたの統治階級の列に見えているアクションや進歩の実行順は、下から上の「カード」順で、これは社会基盤カード、種族プラカード（複数行アイコンがある場合には各行ごとに1回）、**発明したアイデアカード**になります。

例：P.26の図の政治の統治階級を見ましょう。ここには社会基盤が2つ、種族プラカード（2行）、アイデア1つがあります。活動は下から上へ行いますので、あなたは（1）最初の社会基盤をスキップ（2）2番目の社会基盤の「族外婚制」を実行し（3）種族プラカードの下の行の「発明」を実行し（4）種族プラカードの上の行の「拡大」を実行して（5）**アイデアカードでエネルギー・ステージを3から4に進めます。アイデアカードに使者を置いている白プレイヤーは交渉1を得ます。**

b.不満分子によるシャットダウン：社会基盤の反対意見（）上に不満分子があれば、その社会基盤はシャットダウンされており活動できません。王冠の反対意見の上に不満分子がいても、その活動は可能です。

c.接続詞：複数アイコンが / で区切られている場合、たとえばA/B/Cとあればそれは「AかBかCを1つ選んで実行可能」という意味になります。

d.結果：ある種のアイコンは特殊アイコン  によって、進歩や混沌（）に連結されています。これはそれを実行した場合には、それにより進歩を得たり混沌を受けることを意味し、さらにそれらを適用したことによる交渉や損失なども受けることを意味しています。連結されているアイコンには**祈祷、都市化、族外婚、戦争（結果にかかわらず）、交易**があります。



例：国際連合（#67）の社会基盤を、文化の側で有しています。記されたアイコン（左図）は「あなたは活動フェイズに『抽象化』か『族外婚』を行うことができます。族外婚を行った場合は、実行後に大地支配の値を上限を6とし1ステップ増やすことができます」という意味になります。

e.革命：あなたの活動フェイズ中に革命が発生した場合は、あなたのターンは革命を解決（D3f）した後で中断して終了します。

f.使者：あなたの活動フェイズで、他のプレイヤーの使者が乗っているカードを使用した場合には、そのプレイヤーはただちに交渉（用語集を参照）を得ます。

g.民族離散：あなたが他のプレイヤーの最後の駒をマップから駆逐した場合は、ただちにそのプレイヤーは民族離散（D4）を実行します。

G.活動リスト

それぞれのアクションには特定のアイコンがあります。4つのもっとも重要なものが種族カードの下列にあり、それらはしばしばアイデアカードや社会基盤カードの成年アクション（J5）にもあり、知識アクション（G1,G2,G3,G4）とも呼称されます。これらは成年を市場から出し入れします。

G1.特殊化アクション *Specialize*



市場に新たな成年を生成します。自由意志から兵卒を取り、それらを市場にあるアイデアカードを選んで（複数選択可）その上に置きます。そうすることにより、その駒は以後は**成年**と呼ばれます。自分や他のプレイヤーがすでに成年を置いているアイデアカードにも新たに置くことができます。特殊化アクション1回により置くことのできる兵卒駒の最大数は、そのプレイヤーの情報ステージ（D1c）の数です。

間違いやすい点その1：情報による最大数は、市場に置くことのできる成年の数でなく特殊化アクションの1回で置くことのできる成年の個数です。市場に置くことのできる成年の数には特に上限はありません。

間違えやすい点その2：特殊化で市場に置くことができるのは自由意志の所に置かれている兵卒駒だけです。他の大脳プラカードの部位や、神秘主義や使者として使っている兵卒駒や、すでに成年になっている兵卒駒を特殊化で市場に置くことはできません。

例：あなたの情報ステージは3で、自由意志の所に2個の兵卒駒があります。あなたは3個の特殊化を行えますが、市場に置けるのは2個です。あなたは文化の市場の列の、コスト1の行に1個、コスト2の行に1個を置くことにしました。

G2.発明アクション *Invent*



すでにあなたが最低1個の成年を置いている市場のカードを取り、それを捨てるか自分のタブロウに加えるかを行います。いずれの場合でもあなたはカードのエウレカを行使でき、さらにそのカードに別のプレイヤーの成年駒が乗っていた場合にはそのプレイヤーもそのエウレカのコピーを自分のために行使できます。

発明は次の3ステップからなります。(a) エウレカ（自分が即座に進歩を行う。**G9**を参照）、(b)エウレカのコピー（対戦相手が即座に進歩を行う）、(c)アイデアカードを捨て成年を消費する、です。上級ゲームをプレイする際は(c)でアイデアカードを捨てる代わりに、**成年 (G2a)**と**更年期 (J2a)**と**技術 (J2b)**の要件を満たすならばそれを**発明品 (J2)**としてタブロウに配置します。

a.成年の事前条件：発明を行うには、市場の数字 (**D1a**) だけの成年駒がカード上に置かれている必要があります。

間違えやすい点：カード上の他のプレイヤーの成年駒も数に入れられますが、あなたの色の成年駒が1個はある必要があります。

b.エウレカ：カードの下のほうに書かれているように、発明は常にエウレカと呼ばれる、即座の**進歩 (G9)**を伴います。この進歩は強制であり、進歩の**技術要件 (J2b)**を満たしている必要はなく、**発明品 (J2)**としてタブロウに加えなくても実行されます。

・接続詞：アイコンを結ぶ「+」は「および」です。たとえばP.24の「テレビ伝道師」

カード (#69) のエウレカのアイコンは、「祈祷」と「粛清」の両方ともを実行しなければなりません。

- ・エウレカに間引き (Cull I または Cull II) と書かれているものは、そこに記された時代またはそれ以前のアイデアひとつをタブロウから知識デッキの一番上へと捨てなければなりません。たとえば「Cull II」とあれば、あなたは自分のタブロウから時代 I か時代 II のアイデアひとつを選んで破棄します。その時代のアイデアを持っていない場合には何もありません。

c.エウレカのコピー：その発明カードに他のプレイヤーが成年駒を乗せていた場合には、そのプレイヤーもエウレカのボーナスを得られます。エウレカがデマゴギー (G9h) や 発明 (J5) の場合は、挑戦プレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回りに解決します。

間違いやすい点：カードに複数の成年駒を置いているプレイヤーでも、エウレカは1回しか行えません。

d.破棄：アイデアカード上のすべての成年駒を消費し、アイデアカードはルール J2 によりその発明を発明品として利用しない限りは知識デッキの1番上に破棄します。

例：文化の列の2行目のアイデアに対して、オレンジ駒1つと白駒1つが乗っています。白プレイヤーであるあなたが発明を実行します。あなたとオレンジのプレイヤーが、エウレカ「抽象化」を得ます。双方の成年駒がおのおのの自由意志の所に戻ります。それからアイデアカードは知識デッキの上に捨てられます。あなたが条件 J2a,b,c を満たしている場合には、あなたはカードを得て自分の統治階級（紫）の所に移動させ社会基盤の下に置きます。

G3. 図書館アクション *Library*



あなた現在の情報ステージ数だけの成年を消費して自由意志に戻すことで、情報ステージのステップ数を1進めます（最大で6まで）。

例：あなたの情報ステージ数は3で、市場には5つの成年駒があります。この知識アクションで市場の成年駒の3つを自由意志に戻し、情報ステージを4に進めます。

G4. 選挙アクション *Elect*



1つ以上の成年や使用者を置いている場合に、それらすべてを自由意志に戻すことで、統治階級を好きなものに変更し、それからすべての不満分子を鎮圧します。鎮圧した不満分子1つにつき都市を1つ、都市がなければ移民1つを失います。統治階級を変更した場合は、もとの統治階級のすべてのアイデアは転向 (D3d)するか廃れます (D3e)。選挙後は、次のカードを上向きにして新たな統治階級でアクションが続けられます。

例：時代 III の終わり間際に、あなたは多様性を増やすため市場にあった成年駒1個を消費して選挙を行いました。不満分子3つを鎮圧しましたが、統治階級は変更しませんでした。

G5. 移民アクション

移民アクションには、拡大 (G6)、都市化 (G7)、取引 (J3) があります。これらは新たな移民駒1個を生成してそれをマップ上に移動させるか、マップ上にある移民駒1個を移動させるか、マップ上にある移民駒1個を都市に置き換えます。

- a. **移民の生成**：移民駒1個をプールから取り（プールが尽きた場合は **B9a** 参照）、それをマップ上のあなたの色の駒（移民か都市）の上に置きます。さらに拡大 (G6) ルールに従って移動します。
- b. **存在する移民の移動**：移民駒を生成する代わりに、マップ上のこのターンまだ移動していない移民駒1個を選んで移動させます。移動は拡大 (G6) ルールに従います。
- c. **移民駒を都市に置き換える**：都市化 (G7) を行うことで、スポットにある移民駒1個を（プールに戻して）都市に変換したうえで、都市は移民駒に隣接する3つのヘックスのいずれかの資源を覆うように置きます。

G6. 拡大アクション Spread



拡大アクションでは（１）新たな移民駒（**G5a**）か（２）すでにある移民駒（**G5b**）のひとつを、スポットからスポットへとヘックスに沿って移動させます。都市は別のヘックスに移動できません。

a. 拡大の限界：移民駒１つはそのプレイヤーのエネルギーのステージ数だけのスポットの移動を行えます。都市から拡大を行う場合には、最初のスポットは都市のあるヘックスを囲むスポットのいずれかになります。海棲生物でなければ、移動は陸のスポット（**B3b**）で終えなければなりません。

b. 海運：移民駒は海運ステージ数だけの水スポットを渡ることができます。したがって、ゲームの開始時には水スポットは渡れません。

注意：気候変動により周囲がすべて生存に不適になってしまい、技術を進歩させるまで閉じ込められ移動できないような状況になることはあり得ます。

例：黒プレイヤーは、海運２とエネルギー４を持っています。従って４つスポットを移動し海を２スポット移動し陸スポットで移動を終えられます。



図の黒駒は右の島まで移動が可能です。

訳注：南回りだと３移動で行けそうにも見えますが、これは**G6f**による制限があります。

c. 電撃戦ルール：通常は、すでにこのターンに移動した移民駒を拡大させることはできませんしこのターンに建てた都市から移民を出すこともできませんが（１）戦争用動物を産する都市（２）石油を産する都市（３）ウラニウムを産する都市を所有していれば、可能になります。これは拡大を用いる取引（交易・祈祷・戦争・奴隷化。**J3**参照）にも適用されます。電撃戦の条件を満たしていなくても、拡大した移民者をただちに都市化（**G7**）に使用することは可能です。

例：あなたは戦争用動物を産する都市を持っていませんでしたが、移民をインドの象ヘックスへと入れ、同じターンに都市化を行いました。あなたは戦争用動物を得ましたので、このターンの別の拡大アクションで、その新たな都市から移民を出して拡大させることが可能です。

d.敵の拠点への侵入：あなたは他のプレイヤーの移民駒が置いてあるスポットは、あらかじめ取引（J3）を成功させない限りは許可を貰わないと通過できません。取引（交易・祈祷・戦争・奴隷化。J3参照）を行う場合を覗いては、他のプレイヤーの移民駒のないスポットで移動を終えなければなりません。

e.地球周回：地図の東端の名前のついたスポット（Beringia, Musicians Seamounts, Hawaii）は、地図の西端にある同じ名前のスポットと同一のスポットです。

f.気候チット：マップ上には気候変動（E1c,d,e,f）に伴って、気候チットが加えられたり取り除かれたりします。一般に移民駒は2つの「居住に適さない」ヘックスの間を通過することはできませんが「居住に適した」ヘックスとそうでないヘックスの間の通過は可能です。居住に適するかどうかは、大地支配・エネルギー・疫学・海運の進歩が関係します（用語集を参照）。

例：インドネシアにいるホビットの移民が、オーストラリアに渡ろうとしています。しかし北オーストラリアにはジャングルのチットがあり、ウォンバットのヘックスには砂漠チットがあります。ホビットは海運1、疫学1、大地支配3を持ちます。海とジャングルという2つの居住に適さないヘックス沿いに通る必要があるため東回りでも南には行けません。これは2つの気候（砂漠とジャングル）チットを含むものの、大地支配3があれば砂漠は居住に適するようになるからです。



間違えやすい点：海ヘックス（例：Carchrodon）は気候チットが置かれていなくても居住に適しませんので、海と居住に適さない気候チットのヘックスに挟まれている所は海運2を手に入れるまでは通過できません。

g.シャングリラ：気候チットに囲まれて移動できない移民は孤立状態になります（鎮圧で取り除かれたり技術の進歩で通過可能になります）。

h.テラ・インコグニータ：一番北側の一列は永久凍土（**B3h**）です。これは極北の移動に影響します。移動に際してはその外周は永久海洋（**B3i**）と同様に考えます。

G7.都市化アクション *Urbanize*



都市は家畜化・耕作・探査により生成されます。いずれのアクションも、スポット上の移民1個をそのヘックスの都市1個に置き換えます。そのヘックスは居住に適していなければなりません（すなわち気候チットが置かれていないこと）。移民駒を消費し、都市化の1番左の直方体駒を取り除いてヘックス上の資源（**B3e**）を覆うように置きます。

都市化アクションはしばしば ●➡ で連結（→用語集）された結果を得ます。

ヘックスによる制限：ヘックスにしばしば2個資源がありますが、都市は1ヘックスに1個しか建てられません。ヘックスに2個目の都市を建てる場合は、1個目の都市は自分自身が所有するものである必要があり、そこに2個目の直方体を使用したうえで、1個目の都市を破壊して移民駒を生成します。

プレイヤーによる制限：すでに10個の都市を立てていて都市化を行いたい場合には、**B9c**を参照してください。

注意：すでに都市を立てていても、そこを「再都市化」することができ、その場合には連結された結果のみを得ることができます（それを目的に行うことができます）。

例：活動フェイズで、あなたはアクションの「探査：金属> 冶金3」を実行しました。
 これにより金属資源ヘックスの移民駒1個を消費して探査を行い都市を建て、冶金を1ステージ上げられます（上限3）。あるいは、すでに黄金の上に建てている都市を征服していた場合には、それを再都市化することで冶金3のみを実行できます。



a.家畜化 Domesticate：移民駒1個を消費して、ヘックスに都市を建てます。そのヘックスには、まだ覆われていない獣アイコン（茶色）がある必要があり、**居住可能**である（=永久海洋や永久凍土がなく、気候チットも置かれていない）必要があります。そうした場合には、移民駒を取り除き、都市化トラックの1番左の直方体を取ってヘックスの獣アイコンを覆うように置きます。これがあなたの都市です。






b.耕作 Cultivate：家畜化と似ていますが、居住可能ヘックスの茶色の（獣の）資源の代わりに白の（園芸またはバイオ燃料の）資源を用いて都市を建てます。



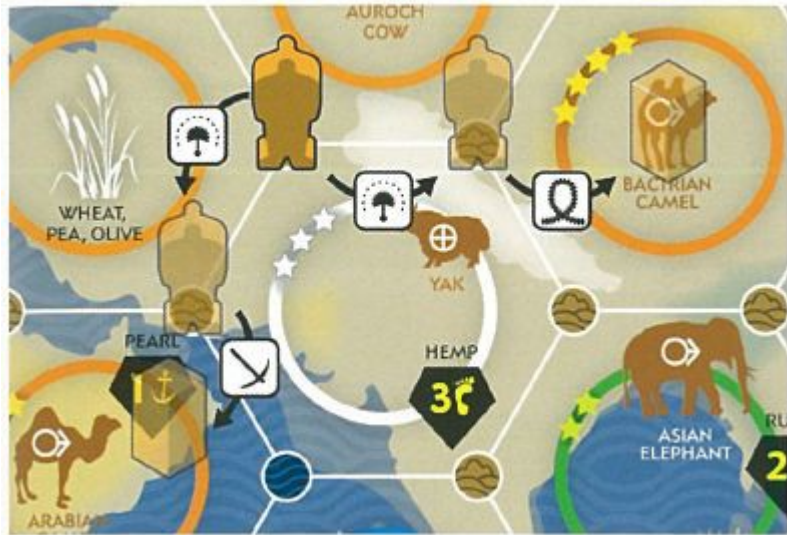
c.探査 Prospect：家畜化と似ていますが、居住可能ヘックスの茶色の（獣の）資源の代わりに黒の（貴金属、鉱石、石油、ウラニウムの）資源を用いて都市を建てます。アイコンで示された種類と数のステージへの到達が必要です。

例：オレンジのプレイヤーは冶金2を持っていたので翡翠（JADE）で都市を建てます。



d.貴金属と鉱石の探査：探査の活動アイコンで（）4種類の探査（貴金属・鉱石・石油・ウラニウム）のいずれも行えます。マップで種類ごとにアイコンが異なることを確認してください。ただし  の活動アイコンでは貴金属の探査しか行えず  の活動アイコンでは鉱石の探査しか行えないことにご注意ください。

例：活動フェイズであなたはタプロウの下から上の順に「拡大、拡大、家畜化、探査> エネルギー5」のアイコンを使えました。ヒマラヤのヤク（YAK）ヘックスに移民を置くあなたは最初の拡大でフタコブラクダ（BACRIAL CAMEL）に、2番目の拡大ではサウジアラビアの真珠（PEARL）のあるヘックスに移民を置きます。それから家畜化により1つ目の移民でフタコブラクダの都市を建てたうえで、（海運1を持っていたので）探査を行い2つ目の移民で真珠の都市を建てました。探査を行ったことから、現在3であったエネルギーを4へと進めます。



G8.基本ゲームでの都市化ボーナスオプション

種族プラカード上にアイコンで記されていますが、基本ゲーム（C1a）では3つの原理のどれを統治階級に採用するかにより、次のオプション都市化を使用することが可能です。


- a.文化：文化では、**環境**の値（大地支配とエネルギーの和）が5以上であるときに**家畜化**（G7a）を1回追加で行えます。
- b.政治：政治では、**環境**の値が6以上であるときに**耕作**（G7b）を1回追加で行えます。
- c.産業：産業では、**探査**（G7b）を1回追加で行えます。

例：あなたの統治階級は政治であり、大地支配2とエネルギー3を得ています。活動フェイズにあなたの環境の値は1足りないなので、耕作の追加を行えません。しかし革命を起こして統治階級を文化に変更した場合には、家畜化の追加を行えます。

G9.進歩 Advancements

進歩はあなたの脳、技術、哲学を進歩させたり、タブロウを調整します。進歩はエウレカ (G2b,c) やあなたの活動アクション (F) で起こります。進歩には8種類あります。

a.	大脳化 Encephalize		感情の領域にある兵卒駒 1 個を語彙の領域に移動します。これはハードウェアとしての脳の領域が拡大したことの視覚化です。語彙の領域にある駒はまだ使用できませんが、抽象化 (次項) により自由意志の領域に移動させることはできます。
b.	抽象化 Abstraction		語彙の領域にある兵卒駒 1 個を自由意志の領域に移動します。
C.	芸術 Art		神秘主義の領域にある兵卒駒 1 個を自由意志の領域に移動します。
d.	祈祷 Prayer		大脳プラットフォーム上の任意の領域にある兵卒駒 1 個を神秘主義の領域に移動します。
e.	技術 X Technology X		該当する技術トラックのステージを 1 ステップ進めます (最大は X です)。たとえば大地支配 2 のプレイヤーが「大地支配 4」を実行することで、大地支配は 3 になります (4 ではありません)。すでに大地支配が 4 のプレイヤーの場合は、何も起こりません。
f.	間引き I・II Cull(I)/Cull(II)		アイデアのエウレカに間引きが記されていた場合は、指示された時代またはそれより前のアイデア 1 つを破棄し知識デッキの一番上に送ります。たとえば Cull(II) とあれば、あなたはタブロウの時代 I か時代 II のアイデア 1 つを選んで破棄せねばなりません。その時代のアイデアを持たない場合には何もありません。
g.	粛清 Purge		このエウレカは独裁者 (E1j) にのみ記され、独裁者が可能性のある競合者を容赦なく抑制する傾向を模しています。この社会基盤を列に配置した場合、その列の他のすべての社会基盤は破棄されます (種のプラカードは破棄しません)。粛清された財

			産 1 つにつき、 D3a に従い社会基盤の不満分子 1 つを（あれば）鎮圧します。
h.	デマゴーク Demagogue		哲学（用語集参照）を任意の方向に 1 ステップ移動させます。

H.大地支配と市場回復

H1.大地支配チェック

ヘックスが支えられる人口には制限があり、人口が多すぎれば飢餓が発生します。技術が低い民（狩猟採集民など）の維持はより広い陸地を必要とし、飢餓の可能性も上がります。

a.飢餓：このフェイズでは、手番プレイヤーはヘックスごとに自分自身の移民と都市のチェックを行います。飢餓は、あなたの移民や都市があり、そのヘックスのトークン（あなたの移民と都市、および他プレイヤーの移民と都市）の総数が、あなたの現在の大地支配の数字を上回ったヘックスで発生します。そのようなすべてのヘックスに対し、大地支配の数になるまで移民か都市を除きます。

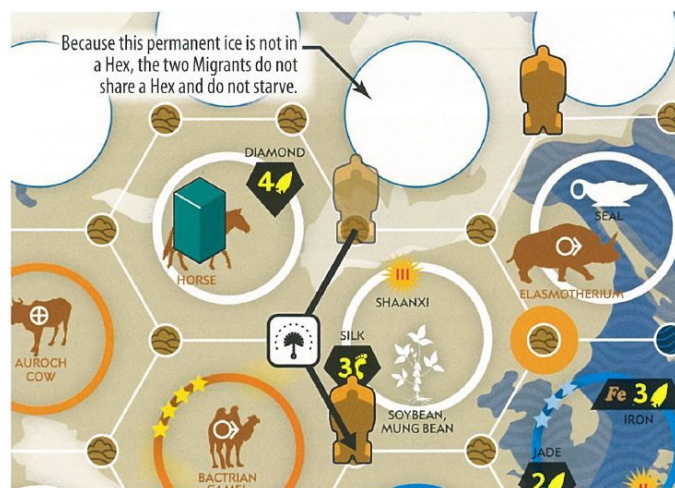
間違えやすい点：飢餓のチェックを行うのは手番プレイヤーだけで、他のプレイヤーに対しては行いません。

b.飢餓による混沌：あなたは移民と都市のどちらを除くかを選べます。移民駒はプールに戻して 1 つにつき混沌 1 が発生し、都市は都市化トラックに戻して 1 つにつき混沌 1 と（オプション）難民 1 が発生します。

間違えやすい点：大地支配と比較する際には都市はそのヘックスについてのみ計算し、隣接ヘックスに対しては数えません。

例：大地支配3を持つ緑のホビットは、馬による家畜化を行いました。大地支配1を持つオレンジのプレイヤーのあなたは、このヘックスの隣接スポットにとどまれば飢餓する危機です。拡大を用いて移動すればそれを免れます。あるいは別の選択肢もあります。（1）あなたは神秘主義で上回っているので伝道アクションを用いてこの都市を奪う。ただし、大地支配が1のままならその移民駒はやはり飢えます。

（2）移民駒を救うため発明を行って大地支配を2に進歩させる。
 注意：北にある永久凍土は「ヘックス」ではなく判定は行いませんので、ここでの隣接スポットに移民駒の2つが存在して大地支配が1も、それ自体は飢餓は起こしません。



H2.市場回復

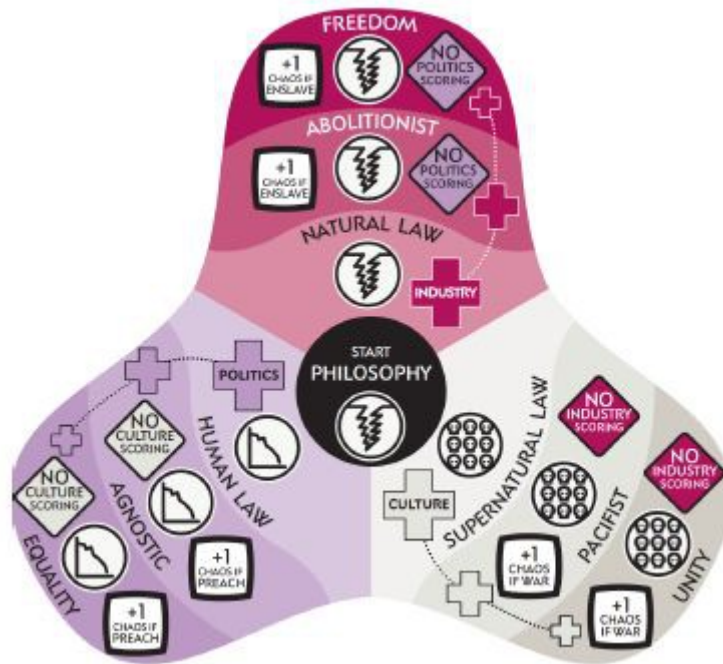
この時点で市場に空きが存在していた場合には、カードを上から下にずらして空きを埋めます。さらに山札をめくって表にして空きを埋めます。この結果として、市場は3×3の9枚のカードに戻ります。

H3.多様性チェック

あなたは他のプレイヤーに対して、多様性トラックの上にあるそのプレイヤーの色のキューブを、自身のタブロウの塞がっていない虹の個数分だけ動かして良いか確認を求めます。これはゲームの終了時には重要な行動になります。多様性の数値は時代 III の彗星による得点と最終得点に影響するためです。


I. ゲームの終了と最終得点

時代 IV の最後の彗星の挑戦を行うことで、**ゲームの終了**は唐突に訪れます（この際には、混沌や市場改革や彗星による得点計算はありません）。全員が文化による得点(I1)と政治による得点 (I2)と産業による得点 (I3)を計算し、それらでもっとも大きいものがそのプレイヤーの**最終得点**になります。



- a. **勝者**：最終得点が一番高いプレイヤーが勝者です。それが等しかった場合には、3つの得点の和を比較してそれが高いほうが勝者です（シャットダウンしている哲学も得点に数えます）。それも等しければ、両者の勝ちです。
- b. **哲学**：哲学が自由主義（FREEDOM）か全廃論（ABOLITIONIST）である場合は、全員政治による得点はゼロです。哲学が平等主義（EQUALITY）か不可知論（AGNOSTIC）である場合は、全員文化による得点はゼロです。哲学が統一主義（UNITY）か平和主義（PACIFIST）である場合は、全員産業による得点はゼロです。

I1.文化による得点

- a.勝利チット：彗星 I  の自分の色の勝利チット 1 個につき 1VP。E3d 参照。
- b.神秘主義：現在の神秘主義の値（神秘主義プールの自分の兵卒駒の数）1 につき 1VP。
- c.環境：2つの環境トラック（大地支配とエネルギー）のステージ数の VP。

I2.政治による得点

- a.勝利チット：彗星 II の自分の色の勝利チット 1 個につき 1VP。E3d 参照。
- b.都市化：現在の都市化の値の 1VP。
- c.福祉：2つの福祉トラック（冶金と疫学）のステージ数の VP。

I3.産業による得点

- a.勝利チット：彗星 III の自分の色の勝利チット 1 個につき 1VP。E3d 参照。
- b.多様性：あなたの塞がれていない虹の 1 つにつき 1 VP。
- c.経済：2つの経済トラック（海運と情報）のステージ数の VP。



例：対戦相手が彗星 IV のカードを取りましたので、あなたは自分の得点計算を行います。哲学は不可知論でした。従って、文化による得点はありません。代わりに、あなたは政治と産業の得点のうち高いほうを求めます。マップ中央の「POLITICS」列にはあなたの勝利チットはなく、都市化は 5、福祉は 3+4=7 だったので政治は 12 点です。マップ右の「INDUSTORY」の列には勝利チットが 1 個あり、多様性は 5 個の兵卒駒があり、経済は 0+5=5 だったので産業は 11 点です。最終得点は産業が 12 点だった対戦相手と同じでしたが、3つ全部の合計点では相手が上回っていたので、相手の勝ちでした。


J. 上級ゲーム

上級ゲーム（C1a）をプレイする場合には、本書の記載の灰色の背景（訳注：原書では青文字）の記述を追加します。上級ゲームのアクションアイコンは、太い膨らんだアイコンです。加えて、以下のJ章の記述により基本ルールを上書きします。


訳注：従ってこのJ章、およびK章（サンプル）ではすべて背景色がこのように灰色で表記されるべきものですが、読みにくくなるだけなのでこれは割愛するものとします。
※ただし原書では該当部分はすべて青文字になっています。

J1. 公転軌道変化（*Milankovitch Cycles*）

通常の効果に加えて、地球温暖化と地球寒冷化により突如として地球全体を**氷室**（とても寒く氷河が最大に）や**氷河期**（そこまでは寒くない間氷期）になり得ます。挑戦で寒冷化 （E1c）を引いた場合には、まだ使用していない裏向きの同じ時代のカードをもう1枚引きます。それも寒冷化だった場合には、氷室に突入します。それ以外の結果の場合には通常の寒冷化の解決を行います。同様にして、挑戦で温暖化 （E1d）を引いた場合には、もう1枚引いてそれも温暖化だった場合には氷河期に突入します。どちらの場合にも、使用しなかった2枚目の挑戦カードは挑戦カードの山の底に送ります。

- a. **氷室**：挑戦者は盤上のすべての海（青チップ）を裏返して白面にし、E1cに従って氷ヘックスに配置します。
- b. **氷河期**：挑戦者は盤上のすべての氷（白チップ）を裏返して青面にし、E1dに従って大陸棚ヘックスに配置します。
- c. **変化の失速**：すでに世界のすべての青チップが白面になっているときに再度の寒冷化が来た場合、およびすでに世界のすべての白チップが青面になっているときに再度の温暖化が来た場合には、カードを引いてはいけません。
- d. **乾いた氷室**：寒冷化（E1c）を受けたものの、凍らせることのできる海がもう無かった場合、あるいは氷を置く場所がもう無かった場合は、代わりに森林伐採（E1e）を解決します。森林伐採 （E1e）を受けた際に砂漠にする森がもう無かった場合、ある

いは砂漠を置く場所がもう無かった場合は、何も起こりません。

e.湿った氷河期：温暖化（E1d）を受けたものの、溶ける氷がもう無かった場合、あるいは溶けた氷を置く大陸棚がもう無かった場合は、代わりに植林（E1f）を解決します。植林 （E1f）を受けた際に森にする砂漠がもう無かった場合、あるいは森を置く場所がもう無かった場合は、何も起こりません。

例：挑戦者が挑戦カードを引いて公開すると「寒冷化」でしたので、まだ使用していない山からさらに2枚目を引きます。それも「寒冷化」でしたので「氷室」が到来し、盤上のすべての青チップが白面になります。

J2.発明品 (Inventions)

発明品は発明アクション（G2）によりタブロウ上部に配置されるアイデア・カードであり、これによりあなたは活動フェイズ（F）に、その発明品を使えるアクションとして追加できます。この追加は、アイデアカードを市場からタブロウに加える際に、対応する統治階級の列と色の合っている半面を見せる形で半分隠して配置します（訳注：P.26-27の図を参照）。あるいはそのカードを知識デッキの1番上に捨てます。いずれの場合でも、そのカード上の成金は消費されます。発明品を加えるには次の(a)(b)(c)(d)すべての条件を満たさねばならず、1つでも満たせなければカードは知識デッキに捨てられます。





a.更年期：大脳プラカードの「感情」領域の駒が2個以下になると、あなたは更年期を得ます。そのためには、祈祷（Prayer）か大脳化（Encephalize）を行います。アイデア・カードのREQ.（必要条件）に、アイコン「更年期」がある場合には、更年期を獲得していないプレイヤーはカードの獲得時にはエウレカを得ることができず、カードは発明品にできず知識デッキ一番上の捨て札になります。

例：感情に3個の駒がある場合は、あなたはまだ更年期を獲得していません。ただし、あなたは「大脳化」をエウレカとして持つアイデアカードは「発明」できます。それにより即座に感情駒が2個になるためであり、あなたはカードを発明品に加えられます。

b.技術と都市の必要条件：同様に、アイデア・カードのREQ.（必要条件）に、技術アイコンと数字がある場合には、そのステージの技術を獲得していなければなりません。また資源アイコン（下表参照）がある場合は、その資源を産する都市を得ていなければなりません。それらが無い場合にはアイデア・カードの獲得時にエウレカを得ることができず、そのアイデア・カードは発明品にできず知識デッキ一番上の捨て札になります。

 任意の資源	 戦争用動物	 作業用動物	 バイオ燃料
 園芸	 金属	 石油	 ウラニウム

例：#178「Broadcasting（放送）」の必要条件是  /  です。これは発明品をタブロウに加えるにはバイオ燃料か石油のどちらかを産する都市が必要だということです。

c.統治階級：アイデア・カードを発明品にするためには、カードの上下のどちらかの色が現在の統治階級の色と一致している必要があります。一致している方を使用できるよう向きを揃えてタブロウにセットします。

d.成年の事前条件：G2a を参照。

e.廃れる：タブロウに保持できるアイデアの数には上限があります（社会基盤には上限はありません）。その上限は「情報」のステージ数です。現在の統治階級にその数を上回るアイデアを加えたい場合には、ひとつを選んで知識デッキに捨てます。


J3.取引（Transactions）

あなたは敵の移民駒か都市に対し取引を持ちかけられます。移民駒に対しては、その駒の居るスポットに対して**拡大（G6）**をします。都市に対しては移民駒をその都市に隣接させこのときその移民駒は消費されます。伝道・戦争・奴隷化は**道徳（J4）**に影響されます。それから次の内容を解決します。



a.交易（Trade）：あなたの移民駒を敵の移民駒か都市に拡大させ、以下を行います。

- ・消費：そのあなたの移民駒はプールに移動します。
- ・交渉：最初にあなたが、次に相手が交渉のボーナス（→用語集）を行使します。
- ・結果：結果（→用語集）があれば、それを実行します。

例：あなたは自分の活動フェイズで  を実行しました。まずあなたの都市から「商人」の移民駒を出して敵の都市に移動させ、交渉を用いて混沌を1つ消します。次に対戦相手は、あなたの大地支配が2だったので交渉で自分の大地支配を上げました。あなたは最後に海運を2に上げ、それから移民駒を消費させます。



b.伝道 (Preach)：あなたの神秘主義の値が敵のそれよりも大きいときに使用可能です。可能である場合には、伝道アクションにより拡大を行い敵のマップ上のトークン、すなわち（あなたの移民駒に隣接した）都市または（あなたの移民駒が移動可能な範囲にある）移民駒を改宗できます。伝道アクションは「神の御業」（→用語集）であり、それによる損失は混沌を生みません。

- ・移民駒への伝道：敵の移民駒は改宗（すなわち混沌を伴わず損失）して、あなたの移民駒がそれと置き換わります。
- ・都市への伝道：都市への伝道を行うには、最低1個のあなたの移民駒が敵の都市のあるヘックスに隣接したスポットに存在しなければなりません。それから伝道アクションを行いその都市をあなたの色に変えます。すなわち、敵の都市を（混沌を伴わずに）破壊してからあなたの都市と置き換えます。


例：あなたの神秘主義は1であって、あなたは統治階級に拡大・埋葬・伝道アクションを持っています。あなたは馬を家畜化して電撃戦を得ました。相手の神秘主義も1なので、この状態では伝道の影響を受けません。

しかしながらあなたは最初の拡大で敵の都市に移民駒を隣接させ、さらに埋葬を行うことで神秘主義を2に増やしたので、伝道を行い敵の都市を改宗させて、あなたが都市化を行い、相手の都市は失われました。








c.戦争 (War) : 拡大を行い敵のマップ上のトークン、すなわち (あなたの移民駒に隣接した) 都市または (あなたの移民駒が移動可能な範囲にある) 移民駒を、あなたの移民駒で以下の4つのいずれかの方法で攻撃します。

- ・移民駒を攻撃 : 相手と冶金  ステージの値を比較します。あなたの値のほうが高い場合は、相手の移民駒は殺され、それはそのプレイヤーの不満分子として配置されて、その結果として混沌の革命 (D3) を起こすかもしれません。値が等しい場合には双方の移民駒は殺されて不満分子となります。あなたの値のほうが低い場合はあなたの移民駒だけが殺され相手の移民駒はそのまま残ります。

重要 : 戦争アクションが「結果」 (→用語集) を伴う場合には、勝敗や引き分けにかかわらず結果を得られます。これは自分の冶金が低くても戦争をする理由になります。

- ・都市を包囲攻撃 : 都市を攻めるには、攻撃側のほうの冶金ステージの値が高く、都市ヘックスに隣接したスポットに最低1個の移民駒を配置している必要があります。それから戦闘アクションを行います。敵の都市を破壊して (これは人の行いなので、混沌を伴います) 、自分の都市と置き換えます。

例 : 緑プレイヤー (女性) が戦争サイを家畜化して冶金を2 (オレンジプレイヤーより高い) にしました。彼女は大地支配ステージ2も持っています。行動フェイズに彼女はアクション  と  →3  を持ちます。拡大アクションで彼女はオレンジプレイヤー (男性) の都市に隣接したオレンジ移民駒のあるスポットに自分の移民駒を移動させようとして戦争アクションを行いました。彼女はスポットの移民駒を殺すこともできましたが、都市を包囲攻撃するほうを選びました。彼女はオレンジの都市を緑の都市に代えてから冶金を3に進めました。オレンジプレイヤーは混沌1を得て盤上の自身の移民駒1個をタブロウに移動させます。彼は都市に難民として移民駒1個を置くことを選択したので、この結果そのヘックスに緑の移民・緑の都市・オレンジの移民の3つの駒が残りました。これは緑の大地支配の値を上回りますので、大地支配フェイズで緑プレイヤーは飢餓になり混沌を受けます。

- ・ミサイル都市爆撃 : 海運ステージ8を持つ場合には、同様にして都市の包囲攻撃を行えますが「移民駒が隣接」という条件はなくなり、範囲は無制限になります。相手よりも高い冶金ステージを持たねばならないという条件は同じです。
- ・核による都市爆撃 : エネルギーのステージ8を持つ場合は、冶金のステージ値にかかわらず戦争アクションにより移民駒1個のあるヘックス上の相手の都市1個を破壊する

行動が取れます。エネルギーと海運のステージがともに8である場合は、移民駒を隣接させる必要もなく冶金ステージが上回る必要もなく、マップ上の任意の都市1個を戦争アクションで破壊できます（混沌を伴います）。



d. 奴隷化 (Enslave) : あなたの都市化の数値が、相手のそれより大きいときに使用可能です。可能である場合には奴隷化アクションにより拡大を行い相手のマップ上のトークン、すなわち（あなたの移民駒に隣接した）

都市または（あなたの移民駒が移動可能な範囲にある）移民駒を返還できます。

- ・ 移民駒の奴隷化 : 相手の移民駒は殺されて混沌 (D2) を発生させます。その結果として混沌の革命 (D3) を生むかもしれません。あなたの移民駒は残ります。
- ・ 都市の奴隷化 : 最低1個のあなたの移民駒が敵の都市のあるヘックスの隣接スポットに存在しなければなりません。それから奴隷化アクションを行って、都市をあなたの色に変換します。相手の都市を破壊し（これは人の行いなので、混沌を伴います）あなたの都市を置きます。

間違えやすい点 : 暴力的な取引（奴隷化・伝道・戦争）は、現在の哲学がそれを良しとしない道徳のスポット (J4) として示している場合は、それを行ったあなたに対しても混沌1をもたらします。

J4. 道徳 (Morality)

現在の哲学 (→用語集) によっては、ある種の取引に対する結果として混沌1を与えます。


a.	全廃論 (ABOLITIONIST)	「+1 CHAOS If ENSLAVE」とある領域	奴隷化
b.	不可知論 (AGNOSTIC)	「+1 CHAOS If PREACH」とある領域	伝道
c.	平和主義 (PACIFIST)	「+1 CHAOS If WAR」とある領域	戦争

いずれも、哲学が該当する2つの領域のいずれかであった場合に、指定した取引を行ったすべてのプレイヤーに対して混沌1を与え、それはアクションによるすべての効果を解決したあとで適用されます。

J5.成年アクション (Elder Actions)

成年やタブロウに影響をする次の9つのアクションを行えます。

	a. 族外婚 Exogamy	自由意志から兵卒駒 1 個を取り除き、任意の対戦相手のアイデア 1 枚の上に使者として 1 個置きます。
	b. 人種差別 Racism	あなたのタブロウ上にある対戦相手の使者 1 個を取り除きます。
	c. 冷戦 Cold War	成年か使者を 1 個消費し、自分より 福祉 （冶金と疫学の和）が低い対戦相手に対して混沌（D2）1 を与えます。
	d. 職人化 Artisan	自由意志の兵卒駒を 1 個取り除き、市場の任意のカード 1 枚の上に置きます。
	e. 憲法 Constitution	社会基盤 1 枚の向きを反転させて、もう一方の色の統治階級の一番下につけかえます（その上の不満分子を取り除けます）。これは革命ではありませんので統治階級の変更を伴いません。
	f. 発明 Invent	発明アクション（G2）でアイデアカードを捨てる代わりに、 <u>更年期</u> （J2a）と <u>技術</u> （J2b）の要件を満たすならばそれを発明品（J2）としてタブロウに配置します。
	g. 図書館 Library	G3 を参照。
	h. 科学 Science	知識デッキ（→用語集）を探し、その中の「赤」の側を持つアイデア・カード 1 枚を発明品（G2d）として加えます。統治階級にすでにアイデアがある場合には一番下、

			すなわち一番古い発明として加えます（エウレカは得ません）。発明のための必要条件（J2a,J2b）があれば、それは満たす必要があります。
	i.	疑似科学 Pseudo- Science	行うことは「科学」と同じですが、「赤」の側を持ったアイデア・カードでなく、「白」の側を持つアイデア・カードを探します。

K.上級ゲームのサンプルプレイ

和文省略。

L.プレイのヒント（TIPS）

L1.成年アクションのヒント

社会基盤の獲得を重んじすぎてアイデア獲得を軽視してしまうと進歩・都市化・職人化・交易で後れを取ります。逆にアイデアの獲得を重視し過ぎると精神面で後れを取り混沌の革命を招いてアイデアを何枚も捨てる羽目になりかねません。本章では、進化のためにはどの統治階級を選ぶべきなのか、どの挑戦を行うべきか否かのヒントを示します。

a.抽象化の脆弱性を突破する：時代 I では、もっぱら駒を語彙か神秘主義に進めることになります。抽象化は少なく時代 II（意識と意志の目覚め）になるまで自由意志の獲得は期待できません。語彙に駒がたまり過ぎてきたら、統治階級を「文化」に変更し埋葬と芸術で突破することを試みてください。ただし注意してください。芸術はゲーム後半でより少なくなるので、神秘主義に置いた駒の回収が難しくなるからです。

b.大脳を啓く：挑戦に勝っていかなければ、ゲームが進むにつれて感情から駒を取り除く

ことはより難しくなり、自由意志は停滞します。

c.情報を進める：時代 II では最低で情報はステージ 2 に進めるべきで、これはアイデアを獲得するうえで必須です。他の手段で情報 2 を獲得できなければ「図書館」を使用してください。情報が 2 になれば「神への挑戦」でさらにその先に進めます。

d.都市化（家畜化や耕作による）：都市を持つことには重要な 3 つの利点があります。

（1）時代 III での VP に直結し、最終得点の政治点になる（2）奴隷化を可能にしたり防いだりできる（3）時代 II からの多くのアイデアは、必要条件として都市化の数字を持ちます。ゲームの序盤では、都市を得るためにもっとも適した統治階級は「白」です。特に価値のある資源はバイオ燃料です。

e.都市化（探査による）：ゲームの後半では、冶金を進めて探査により都市を建てます。

ゲームの終盤での価値あるカードの多くは石油とウラニウムが必要です。

f.交易：この価値あるアクションを高い期待値で行えるのは、統治階級が白か、特に赤であることです。

g.伝道：時代 I～III で統治階級が紫か、特に白である場合にはこれを試みましょう。

h.戦争と奴隷化：統治階級が紫か、（時代 IV での）白である場合には、試みましょう。

L2. 民族離散の問題

上級ゲームで戦争・奴隷化・伝道の結果により自分が早々に移民駒 1 個だけになり都市を建てられなくても、諦めないでください。いくつかのヒントがあります。

a.産業：図書館を使って自分の情報ステージの値を上げて挑戦に成功し続けることでまだ勝機はあります。あなたは海運ステージを上げたくなるかもしれませんが、それはしばしばエネルギー 4 が必要です。大地支配を上げることで都市を守る（K3h）ことができるかもしれず、それは多くの時代 II のカードを保持するうえでも必要です。

b.文化：この方面で勝利するには宗教チャレンジに大きく賭け、埋葬と伝道を用いて対戦相手の政治スコアに打撃を与えることで反撃を試みます。埋葬と伝道は白の原理の挑戦カードとアイデアで主に登場します。図書館と神秘主義は賭けに勝つのを助けます。

M.ハイ・フロンティアへの遷移

Bios:Originsの「ゲーム終了」の状態を引き継いで「ハイ・フロンティア」（任意の版）の初期状態を設定することが可能です。以下の手順に従います。

- a.**ゲーム開始時の派閥**：勝利者順（より高得点を得たほうから）で派閥を選択します。
Bios:Originsで政治がもっとも高かった場合には黄か紫、文化が高かった場合には白か緑、産業が高かった場合には赤か紫を選ぶと良いでしょう。
- b.**ゲーム開始時の政治**：哲学が中心あるいは中心に1番近い場合には、初期の政治体制はCENTRISTを選択します。哲学が右寄り（平和主義か統一主義）である場合はUNITYを、左寄り（不可知論か平等主義）である場合にはEQUALITYを、自由主義か全廃論である場合にはFREEDOMを選択します。
- c.**開始プレイヤー**：Bios:Originsで勝利したプレイヤーが、開始プレイヤーになります。
- d.**勝利点の転送**：キャンペーンでの勝利点（C6i）を、ハイ・フロンティアでの勝利点に加えて最終勝者を決めます。
- e.**軌道上の水容量**：ゲームで「海運8」の状態に到達していたプレイヤー全員は、ハイ・フロンティアでのゲーム開始時の水タンクの容量を2倍にできます。
- f.**原子力エネルギー**：ゲームで「エネルギー8」の状態に到達していたプレイヤー全員は、ハイ・フロンティアでのゲーム開始時にランダムでスラスター1個を獲得します。
- g.**先導者**：通常、プレイヤーは水タンク（WT）4でゲームを開始しますが、獲得していた先導者（E3e）ひとつにつき水タンクを1個増やせます。

2つの島の物語（Phil Eklundのエッセイ）

（和文省略）

用語集 (Glossary)

Act of Gods (神の御業) : 大災害や伝道によつての移民駒の損失は混沌を生みません。伝道の場合、損失はした移民駒や都市は虐殺されたのではなく、プレイヤーの色に改宗を迫られたと解釈します。

Act of Man (人の行い) : 「破壊 (人の行い)」を参照。

Action (アクション) : あなたが自分のターンの活動フェイズ (F) に行うことのできるゲーム処理のひとつであり、あなたのタブロウで種族・社会基盤・アイデアカードにより並べられます。タブロウに並んでいないアクションは実行できません。アクションには、結果 (Consequence) や交渉 (Negotiation) を持つものがあり、その場合には「アクション」「あなたの交渉」「相手の交渉」「結果」の順に解決されます。アクションには 専門化 (G1)、発明 (G2)、図書館 (G3)、選挙 (G4)、拡大 (G6)、家畜化 (G7a)、耕作 (G7b)、探査 (G7c,d)、進歩 (G9)、交易 (J3a)、伝道 (J3b)、戦争 (J3c)、奴隷化 (J3d)、族外婚 (J5a)、人種差別 (J5b)、冷戦 (J5c)、職人化 (J5d)、憲法 (J5e)、発明 (J5f)、図書館 (J5g)、科学 (J5h)、疑似科学 (J5i) があります。

Bellweather (先導者, E3e) : 次の進歩への予言や前触れを表現したものであり、彗星の裏面になります。挑戦フェイズでこのカードを獲得した場合、それを将来の挑戦でゲーム外に破棄して哲学を 1-2 ステップ進める目的で、手元に置いておくことができます。それ以外の意味はありません。

Brain Placard (大脳プラカード) : B1a、D1f を参照。

Challenge Card (挑戦カード) : 彗星カードと共に挑戦デッキを構成するカードであり、彗星が一番上でなければ、フェイズ A1a でプレイヤーが「神への挑戦」を行った際にはオークションにかけられます。4 つの時代に分けられます。挑戦カードは大災害・疫病・

独裁者などの2つのイベントを発生させ、その後でオークションにかけられて競り落としたプレイヤーの社会基盤 (E2) になります。





Chaos (混沌,D2) : イベントや結果によりマップ上から移民駒が取り除かれた(マップから移民駒が取り除けない場合はプールから取り除いた) 際に、それを不満分子として追加します。一般に、移民駒や都市が人の行いによって除かれた場合はその移民駒や都市の持ち主に対して発生し、神の御業 (D2a) により除かれた場合には混沌は発生しません。混沌を発生する移民駒の破壊に飢饉 (H1b)、戦争 (J3c)、奴隷化 (J3d) があります。混沌を発生する都市の破壊に飢饉 (H1b)、戦争 (J3c)、奴隷化 (J3d) があります。他の混沌の発生源としては未来ショック (E3a)、汚染 (E1g)、粛清 (G9g)、冷戦 (J5c) があります。混沌はタブロウには不満分子の形で追加され、多様性を下げ、社会基盤をシャットダウンさせます。

City (都市) : マップのヘックスの資源アイコン上に配置される直方体により表現される恒久的な定住者です。都市は都市化 (G7) アクションで、都市化トラックの一番左の直方体を使用することで作られます。ヘックス1つに1つまでの都市しか置けません (**G7**)。神の御業で都市が破壊されたときには混沌は発生せず、人の行いで都市が破壊されたときには混沌1が発生します。都市が破壊されたときには直方体を都市化トラックに戻します。都市の数が都市化の数値になります。都市はその覆う資源により分類されます。都市には贅沢品・金属・バイオ燃料・石油・ウラニウム・戦争用動物・作業用動物・園芸に由来のものがあります。注：海底のメタンによる都市は石油による都市と同等に扱います。

Columns (列) : タブロウには3つの原理の色のそれぞれの3つの列があります。そのひとつがあなたの統治階級となり、それは王冠を置くことで示されます。列は活動 (**A2**) フェイズで、あなたのアクションの実行順序とそれによる進歩を規定します。

Comet (彗星,B2C) : 次の時代の始まりを告げる、挑戦デッキ (**C2g**) 中に入っているカードです。ゲームは彗星Iから始まる4枚の彗星をデッキに入れて始まります。彗星は両面カードであり、次が彗星であることはめくる前に明らかになります。一番上になっているときには、神への挑戦でオークションを行わずにあなたのものになります。それから

E3の内容を解決します。あなたは彗星カードを先導者 (**E3e**)として手元に残せます。

Consequent (結果,F0d) :あるアクションに続いて、 アイコンで連結されているアクション(複数のこともあります)です。通常は進歩か混沌  です。結果は元のアクション解決、およびそれによる影響(交渉や戦争の損害)を適用したあとで実行されます。連結を伴うアクションは祈禱・都市化(家畜化・工作・探査)・戦争・交易です。すでに都市化された都市を、結果を得ることを目的に再度「都市化」することは可能です。蒸気機関(エネルギー6)と石油(エネルギー7)の獲得による他の技術のボーナスは「結果」として扱います。

Crown (王冠) :王冠のチットを指します。**B8c**参照。

Destory-Act of Gods (神の御業による破壊) :移民駒であればプールに戻し、都市であれば都市化トラックに戻しますが、どちらも混沌を発生しません。神の御業による移民破壊には疫病 (**E1a**)・大災害 (**E1b**)・伝道による改宗 (**J3b**)があります。神の御業による都市の破壊には疫病 (**E1a**)・大災害 (**E1b**)・気候変動 (**E1c,d,e,f**)・飢饉 (**E1h**)・伝道による改宗 (**J3b**)があります。都市が破壊されたときはそのヘックスに難民駒を1つ置くことができます。

Destory-Act of Men (人の行いによる破壊) :移民駒であればプールに戻し、都市であれば都市化トラックに戻し、戻した1個につき混沌1を生みます。混沌は統治階級の社会基盤に加えられます。人の行いによる移民破壊には飢餓 (**H1b**)・戦争 (**J3c**)・奴隷化 (**J3d**)があります。人の行いによる都市の破壊には飢餓 (**H1b**)戦争 (**J3c**)・奴隷化 (**J3d**)・内戦 (**E1i**)があります。鎮圧による都市の破壊はさらなる混沌は生みません。都市が破壊されたときはそのヘックスに難民駒を1つ置くことができます。

Discipline (原理) :ゲームでは3つの原理が異なる色に割り当てられています。文化(白)・政治(紫)・産業(赤)です。アイデアや社会基盤のカードは2つの原理がありその向きを表示している方だけが有効です。各原理はまた、多様性(白)・社会(紫)・自意識(赤)の思想を支えるものとして考えられます。



Dissent (反対意見) : 社会基盤カードの右上にしばしばあり、王冠にもある虹アイコンです。ただの虹アイコンとの違いは、それが混沌 (D2) により増加する不満分子を1個置くことができる点です。あなたの統治階級の反対意見が一杯になりそれ以上の不満分子を置けなくなったとき、混沌の革命が発生します。したがって自分のタブロウになるべく不満分子の空きがあるほど革命に至らず不満分子を吸収できます。

Dissident (不満分子,D2c) : 反対意見に1個置くことができる、閉塞した移民駒です。混沌が1個発生する都度、マップ上かプール (D2b) から移民駒を1個取り、現在の統治階級の空いている反対意見の上に置きます。革命 (D3a) が発生すると1回の鎮圧によりすべての不満分子が暴力的に取り除かれます。不満分子は憲法 (J5e) によっても非暴力的に取り除かれます。



Divercity (多様性) : あなたのタブロウの、王冠と社会基盤の上にある虹アイコンの個数です。不満分子が載っている虹アイコンは数えません。多様性の数字はマップのあなたの「Divercity 多様性」トラックの上にも記録し、自身の多様性チェック (H2) に数えて最新の数値にして他のプレイヤーに示す必要があります。多様性の数字は社会基盤を増やしたり不満分子を減らすことで上がり、社会基盤を減らしたり不満分子を増やせば下がります。多様性の値は内戦 (E1i) ・時代 II の終わりの時の彗星による得点計算 (E3d) ・産業による最終得点 (I3b) で使用します。

Elder (成年) : 市場のアイデア・カード上にある兵卒駒です。市場のアイデアの上に多くの成年を置くことは発明 (G2,J2) で意味があります。成年は特殊化 (G1) または職人化 (J5d) で置くことができ、アイデア・カードが発明品として加えられるか鎮圧された際に取り除かれ (消費され) ます。

Emissary (使者) : 族外婚 (J5a) によりあなたのタブロウのアイデア・カード上に置かれている他プレイヤーの駒です。あなたがそのアイデア・カードの能力を使用する際、そのプレイヤーは交渉のボーナスを獲得します。これは国際結構・家族の絆・外交協定・他国の女王などを表現したものです。あなたは自分の所有する使者を賭け (E2f) として使用し消費することができます。使者は鎮圧・廃れたアイデア (D3e) ・人種差別

(J5b)の結果として破棄されます。使者は疫病・汚染・飢饉によっては失われません。カード1枚についてプレイヤー1人の使者を1個ずつまで置き、カードを使用した際には使者を置く全員が交渉ボーナスを得られます。

Epoch (時代) : 挑戦カードとアイデア・カードはI,II,III,IVの時代に分けられています。彗星が到来すると時代が進んで、市場の前の時代のアイデア・カードは、その上に成年が置かれていない限りは市場から捨てられます。

Eureka (エウレカ,G2b,c) : アイデアや社会基盤のカードに記されている進歩であり、発明 (G2) か オークション (E2c) でカードを獲得した際の報酬として得られます。エウレカのコピー (G2c) により、対戦相手が発明したカードの上にあなたの成年駒が乗っていた場合には、あなたも利得を得られます。エウレカはそのカードの事前条件を満たしていても獲得できます。エウレカには 大脳化 (G9a) ・ 抽象化 (G9b) ・ 芸術 (G9c) ・ 祈祷 (G9d) ・ 技術 (G9e) ・ 間引き (G9f) ・ 粛清 (G9g) ・ デマゴーグ (G9h) を含みます。

Expend (消費) : 移民駒1個をプールに戻すか、兵卒駒1個を自由意志に戻す行動です。兵卒駒は成年か使者を使用できます。消費の例としては 廃れたアイデア (D3e) 、 オークションの支払い (E2f) 、 発明 (G2d) 、 人種差別 (J5b) があります。

Footprint (大地支配) : 大地が生存のために必要な食料をどれだけ集められる、または生産できるかの指標です。これは技術に深く依存します。狩猟採集民には農耕民よりもずっと広大な生命の地盤が必要です。ゲームでは、この数字は 飢餓 (H1a) を起こさずに1ヘックスで支えることのできるトークンの数であり、この数字が低いとより多く大地が必要になることを意味します。この数字をヘックス内のトークンの数が上回った場合には、あなたのターンの最終フェイズで越えているトークンは飢えます。1つの移民駒は3つのヘックスの境界に位置するので、それらのヘックスへの個数判定は同時に行います。大地支配が1の状態(もっとも原始的)の場合には、周囲3ヘックスにその1個の移民駒しか置かず、それらの3ヘックスに他の移民駒が1個入ってくればただちに飢えることになるかもしれません。

Foundation (社会基盤,B2a) : タブロウに配置される横長のカードです。上下面に虹があり、虹が反対意見の場合には不満分子を1個吸収できます。オークションに勝つことで社会基盤は追加でき、その際にはどちらかの原理の色を上にして合わせます。社会基盤はアイデアよりは安定しておりますが、大量虐殺 (Eii) や粛清 (G9a) で失われます。

Free Will (自由意志,B1a) : 大脳プラカードの左上の部分であり、雇用をされていない兵卒駒を置く場所でもあります。ここにある兵卒駒を入札に使うことはできません。

Gap (空き) : 3×3の市場のうち、カードが置かれていない場所です。

Habitable (生存可能) : ヘックスやスポットは生存可能になり得ます。陸棲生物の都市にとっての生存可能なヘックスは気候チットが置かれておらず永久海洋や氷でない所です。海洋生物の都市にとっての生存可能なヘックスは永久海洋か、海の気候チットが置かれている所です。都市は生存可能なヘックスにのみ建てられます。地上スポットは陸棲生物の移民駒にのみ生存可能で、海スポットは海生生物の移民駒にのみ生存可能です。移民駒は、生存可能でないスポットで拡大による移動を終えることはできません。移民駒は、気候チットを置いてある2つのヘックスに挟まれた部分は、以下の獲得による例外を除いては通過できません (**G6f** の例を参照)。

- ・ **大地支配 3** : 移民駒の移動については、砂漠ヘックスを生存可能の扱いにできます。
- ・ **エネルギー 5** : 移民駒の移動については、氷と永久凍土のヘックスを生存可能の扱いにできます。
- ・ **疫学 4** : 移民駒の移動については、ジャングルのヘックスを生存可能の扱いにできます (ジャングルは蚊・ツエツエ蠅などの病原を媒介する生物に満ちています)。
- ・ **海運 2** : 移民駒の移動については、海と永久海洋ヘックスを生存可能の扱いにできます。

Hex (ヘックス) : 地図の6角形 (5角形のもの) に区切られたエリアです。ヘックスには1個までの気候チット、1個までの直方体、各スポット1個の移民駒 (人型の駒) を置くことができます。各ヘックスは直径が約1000マイル (1700km) です。

Idea (アイデア,B2b) : アイデアは発明 (G2) により獲得されます。それらは統治階級

を変更せず、タブロウに加えられる場合には色の合う統治階級に合わせます。

Lore Deck (知識デッキ) : 革命 (D3e) や 間引き (G2b) や 発明品にならなかった発明 (G2d) や 廃れたアイデア (J2e) によりタブロウから捨てられたアイデア・カードは、表向きにして1つの山にします (この山のことです)。山札から落ちたカードや、時代の終わりに市場回復により破棄されたカードはゲームから取り除かれ、この山に加えません。ゲームの速度を上げるためには、科学 (J5h) か 疑似科学 (J5i) のアクションによりこのデッキを精査する必要があるまでは、カードの一番上だけに見える状態にしておきます。それらのアクションを行う際にのみデッキの残りを調べ1枚を回収し、それからデッキをシャフルしてランダムに一番上を表にしておきます。

Market (市場) : カードを置く3×3の場所です。各列の上に原理ごと、時代ごとに分けた山札を置きます。

Market Row (市場の行) : 3行からなる市場の、1行のカードです。第3行が山札の下、そこから第2行、一番下の第1行と続きます。行番号は、そのカードを手に入れるうえで必要な成年の最小個数を示します。

Menopause (更年期, J2a) : 「感情」の領域に兵卒駒が2個以下になった状態です。カード獲得の必要条件にこれが入っている場合にはそれを満たす必要があります。基本ゲームでは無視してください。

Migrant (移民駒) : 狩猟採集民・難民・不満分子などに使用する駒です。ターン終了時には移民駒はプール・マップ上の生存可能なスポット・反対意見の上の不満分子の3か所のいずれかにいます。

Mysticism (神秘主義) : 神秘主義プール (D1d) にある兵卒駒の数です。祈祷 (G9d) により入り、芸術 (G9c) により出ます。神秘主義の値が用いられるのは大量虐殺 (EIi) と 経済危機 (EIiii)、神秘主義による入札強化 (E2a)、時代Iの終わりの彗星による得点計算 (E3)、最終得点の文化による得点 (I1b)、伝道 (J3b) です。

Negotiation (交渉) : 対戦相手の活動フェイズ (F)中にあなたが使者によって得たり、あなたが交易 (J3a) を持ちかけたり持ち掛けられた際に得られます。以下のいずれかのボーナスを得ます。(1) あなたが使者や交易を行う相手よりも劣っている技術の1つを1ステージ引き上げます(2) あなたの脳の領域駒 (B4a) 1個を自由意志へと移動(3) 混沌ひとつを消す。アクションが「結果」を伴う場合には、交渉ボーナスは結果を行う前に解決します。交易アクションの場合は、交易をしたあなたの交渉ボーナスを先に解決し、それから対戦相手の交渉ボーナスを解決します(すべてあなたのターン内に行われます)。交渉のボーナスを行使しなくても、交渉自体は行われたこととなります。

Occuruded (閉塞) : アイコンがトークンにより塞がれていて、機能不全である状態を示します。不満分子が置かれている虹は多様性のスコアには数えず、社会基盤 (F0b) に置かれている場合、そのすべてのアクションは行えません。資源アイコンは直方体・気候チット・クラトン (G7) により塞がれます。この例外として、海棲生物の場合には、海に気候チットがない場合(ある場合ではなく)には資源が閉塞されているものと扱います。

Orientation (向き) : 社会基盤カードとアイデア・カードは2つの原理の色を持ちます。「上」に配置した側が有効であり、その原理の色の部分の記述を適用し他方の色の部分は無視します。

Philosophy (哲学,C2e) : マップの哲学トラックの上に置かれているトークンの位置であり、グローバル化による入札強化 (E2b)、最終得点 (I) での制限、取引 (J3) でのペナルティに影響します。

Quell (鎮圧) : 反対意見から不満分子1個をプールに戻すことで、反対意見の暴力的な排除を表現しています。これは革命 (D3)、大量虐殺 (E1i)、選挙 (G4)、粛清 (G9g) により起こります。不満分子の1個が除かれるごとに、以下の3つの損失のいずれかを受けます。(1) 成年か使者を1個消費(2) 都市の1個を破壊(混沌を伴いません)(3) マップ上の移民駒の1個を消費(移民駒が2つ以上マップ上にある必要があります)。ただし、成年(や使者)や都市があるなら、それらは移民駒よりも優先して取り

除かねばなりません。さらに、マップ上の最後の1個の移民駒は不可侵であり、破壊されません（D4a）。従って成年（や使用者）がおらず、都市もなく、移民駒が1個である場合には、何も失うことなく鎮圧を行えます。



Rainbow（虹）：社会基盤と王冠の上にあるアイコンです。人型が描いてあるアイコンは反対意見であり、不満分子が置かれてあれば閉塞しています。

Refugee（難民）：理由を問わず、都市が破壊された際にはそこに1個置くことができる移民駒です。難民は、その都市のあったヘックスを囲む生存可能なスポットに空きがある場合には、そのうちのひとつに置けます。都市の破壊が混沌を生む場合には、混沌による移民駒の損失1個として、生成したばかりの難民駒を充てることができます。

Renovate（市場改革,E3b）：この処理は、時代の終わりに発生し、市場のアイデア・カードのうち成年駒が1個も乗っていないものをすべてゲーム外に破棄します。それから3つの山札を次の時代の未使用のものに交換します。それから山札のカードをめくって、市場を埋めます（H2）。

Resource（資源）：ヘックスにアイコンで印刷されています。すべてのヘックスには、最低で1個の資源があり、多くのヘックスには2個あります。都市は耕作（白アイコン）、家畜化（茶アイコン）、探査（黒アイコン）によってアイコンの上に建てます。探査は、資源アイコンに記された必要技術（B3f）を有している場合にのみ可能です。

Rosetta Stone（ロゼッタストーン）：アイコンと説明の一覧のプレイ支援シートです。

Ruling Class Columns（統治階級の列）：王冠のあるタブロウの列で、これはあなたの統治階級が何であることを示します。「文化」の政体は僧侶による神権政治、「政治」での政体は政治家または君主による君主制か独裁制、「産業」の政体は支配者のいない共和制です。あなたの統治階級の列は、あなたが活動フェイズ（F）に行うことができるアクションと進歩を示します。アイデアと不満分子は、現在の統治階級にのみ配置され得ます（訳注：ルールに記述があるように、統治階級が変更すればこれらは破棄されます）。

Scale Map (地図の縮尺) : マップヘックスはおよそ直径 1700km (1000 マイル) です。マップ上の都市の人口はおよそ 10 の X 乗で、X は大地支配+1 です。従って、新石器時代 (大地支配 3) の都市の人口は 1 万人、中世 (大地支配 4) の都市の人口は 10 万人です。

Scale Time (時間の縮尺) : (第 1 分化から始まる) 長いゲームでは 200 万年前 (2 Mya) から現代までを、(第 2 分化から始まる) 短いゲームでは 10 万年です。時代 I の 1 ターンは対数尺で 1 万年に相当しますが、時代 II と時代 III の 1 ターンは約 1000 年、時代 IV の 1 ターンはさらにその半分に相当します。

Species Placard (種族プラカード) : **B1b** を参照。

Spot (スポット) : マップ上の小円です。スポットは 3 つ (まで) のヘックスの一部で、移民駒を 1 個だけ置けます。陸スポットは茶色で海棲生物はここで移動を終えられません。海スポットは青で、陸棲生物はここで移動を終えられません。

Stage (ステージ) : それぞれの技術の進歩段階の数字です。

Tableau (タブロウ) : プレイヤーの前に展開される一群のカードです。タブロウには、社会基盤カードを置く 3 つの列があり、そのひとつが統治階級となります。統治階級にはアイデア・カードを置くことができ、それもまたタブロウの一部になります。

Technology (技術) : マップ下部の 6 つの技術トラックの数字の所にあなたの駒を置くことで、あなたのその技術に対してのレベルを示します。6 つのトラックには大地支配、エネルギー、冶金、疫学、海運、情報があります。各技術は 6 つのステージに分けられ、ステージごとに番号がつけられています。

Urbanization (都市化) : あなたの所有する都市の数を示します。プレイヤーの都市化の数字は、マップの都市化トラックの直方体を都市を建てる都度左から取り除くことで、可視化されます。都市化は経済危機 (E1i) を防ぎ、時代 II の終わりの時の彗星による得点計算 (E3d) および政治による最終得点 (I2b) で使用します。あなたの都市化の値が

対戦相手のそれより高い場合には、あなたはその相手に奴隷化 (J3d) アクションを行います。その一方で、都市化の数字が高いことは人間由来の疫病 (E1a) や汚染 (E1g) や飢饉 (E1h) のリスクを高めます。

付録 : カードのエラッタ

判明しているカードのエラッタについて、まとめておきます。

BO.012	Pyrotechnology	火口技術	紫側の「職人化」アクションを削除。
BO.023	Monogamy	一夫一婦制	欠番。このカードはセットに含まれておりません。
BO.046	Guilds	ギルド	「海運4」を「海運3」に訂正。
BO.049	Confucial Feudalism	儒教	アイコンは、LEFTIST DICTATORの通り左向きの拳。
BO.053	Charter of Rights	権利章典	LISABON EARTHQUAKE (リサボン地震) は削除 (マップ上に存在しません)。
BO.069	Televangelist	テレビ伝道師	REQ. (必要条件) は「情報4」でなく「なし」。
BO.070	Charities	慈善団体	KRAKATOA EARTHQUAKE (クラカトア地震) を追加 (マップ上に存在します)。
BO.078	Communism	共産主義	イベントは「四角」アイコンでなく「円」アイコン。
BO.079	Standing Army	常備軍	カード表記がBO.078ですが、正しくはBO.079。
BO.082	Supreme Court	最高裁判所	画像がありません (デザイン上の間違い)。
BO.194	Music Industry	音楽産業	赤の側の「疑似科学」を削除 (赤側では疑似科学を使えません)。
BO.203	Iron & Alminium Smelting	鉄とアルミの精錬	「海運4」を「海運5」に訂正。

目次

序 (Introduction)	1
勝利 (Victory)	1
BIOS 三部作 (The Bios Trilogy)	2
プレイヤーの役割 (Player Roles)	2
メタ・ルール (Meta Rules)	2
A. ゲームの流れ (Sequence of Play) (プレイヤーごとに1ターン3フェイズ).....	4
A1 挑戦 (パートE)	4
A2 活動 (パートF&G)	5
A3 大地支配と市場回復 (パートH)	5
B コンポーネント.....	6
B1 ブラカード.....	7
B2 カード (206 枚)	8
B3 世界マップ.....	9
B4 兵卒駒 (28 個).....	11
B5 移民駒 (48 個)	11
B6 都市の直方体 (40 個)	11
B7 キューブ (29 個)	12
B8 パンチアウトのチット (80 個)	12
B9 コンポーネントの上限.....	13
C. セットアップとバリエーション.....	13
C1. バリエーションの選択.....	13
C2. セットアップ (陸棲生物の非キャンペーン)	14
C3. セットアップ (海棲生物の非キャンペーン)	18
C4. イール・バリエーション (陸棲生物 VS 海棲生物)	18
C5. カスタム・クラトン・マップのセットアップ.....	19
C6. Bios: Earth キャンペーン (Bios Megafauna との連結)	20
C7. 1 人遊び (ホモ・ハビリスによる非キャンペーン)	22
C8. 1 人遊びキャンペーン (Genesis-Megafauna-Origins)	23
C9. 協力バリエーション (キャンペーン・非キャンペーン)	23
D. アリーナと混沌と革命.....	24
D1. 3 つのアリーナ.....	24
D2. 混沌 (Chaos)	27
D3. 革命 (Revolution).....	28
D4. 民族離散 (Diaspora).....	30
E. 神への挑戦.....	30
E1. 挑戦: イベント.....	31

E2.挑戦：オークション.....	34
E3:挑戦：彗星.....	37
E4:グローバル化.....	38
F.活動フェイズ.....	39
G.活動リスト.....	40
G1.特殊化アクション Specialize	40
G2.発明アクション Invent.....	41
G3.図書館アクション Library.....	42
G4.選挙アクション Elect.....	43
G5.移民アクション.....	43
G6.拡大アクション Spread.....	44
G7.都市化アクション Urbanize	46
G8.基本ゲームでの都市化ボーナスオプション.....	48
G9.進歩 Advancements.....	49
H.大地支配と市場回復.....	50
H1.大地支配チェック.....	50
H2.市場回復.....	51
H3.多様性チェック.....	51
I.ゲームの終了と最終得点.....	52
I1.文化による得点.....	53
I2.政治による得点.....	53
I3.産業による得点.....	53
J.上級ゲーム.....	54
J1.公転軌道変化 (Milankovitch Cycles)	54
J2.発明品 (Inventions)	55
J3.取引 (Transactions)	56
J4.道徳 (Morality)	59
J5.成年アクション (Elder Actions)	60
K.上級ゲームのサンプルプレイ.....	61
L.プレイのヒント (TIPS)	61
L1.成年アクションのヒント.....	61
L2.民族離散の問題.....	62
M.ハイ・フロンティアへの遷移.....	63
2つの島の物語 (Phil Eklund のエッセイ)	63
用語集 (Glossary)	64
付録：カードのエラッタ.....	74

(禁無断転載)