

● 目的

エジプトで様々なモニュメントを建築し、ポイントを稼ぐ。

● 準備(3-4 人用)

1. ボードをテーブル中央に置く。標準版は 3-4 人用面を、Kickstarter 版は左中央に列柱や立像のある面を表にする。カードのうち、左下に C で始まる記号のあるもの(クラシック版専用)をすべて除外する。
2. ナイルカード(1/2、3/4、5)を裏面別に 3 つの山に分けてそれぞれシャッフルし、ナイルデッキとしてボード脇に置く。
3. ナイルタイル(円盤)のうち「2」と書かれているもの(2 人ゲーム専用)を箱に戻す。残りをボード脇にまとめて置く。
4. ボーナスタイル(楕円)を黄色と紫に分けてそれぞれシャッフルし、各 1 枚を柱列(ボード左中央)の上側の対応する色の位置に表向きに置く。残りは箱に戻す。柱列記録トークン(紫の大きい楕円タイル)はボード脇にまとめて置く。
5. 立像カード(黒い像)を右側の A と B で分け、別々にシャッフルして 1 枚ずつ立像スペース(ピラミッドの上側)に表向きに並べる。その後両方を合わせてシャッフルして 1 枚引いてもう 1 枚引き残りのスペースに表向きに置く。残りは箱に戻す。
6. スフィンクスカード(スフィンクス)をシャッフルしてスフィンクスデッキとし、各プレイヤーに 2 枚ずつ配る。各プレイヤーは秘密裏に 1 枚を選んでもう 1 枚をデッキに戻し、選んだ方は裏向きに自分の前に置く。その後スフィンクスデッキはシャッフルしてスフィンクスデッキ置場(ボード下中央)に置く。
7. 灌漑リング(輪)は灌漑スペース(ボード右下)の中央のスペースに置く。
8. 各プレイヤーはプレイヤーボードを自分の前に置く。職人(人物のトークン)を 4 色 1 個ずつ受け取り、紫の職人(リーダー)をプレイヤーボードの左上トラックの「2」のスペースに、他の基本職人(緑・青・黄)を 1 のスペースに置く。職人のいるスペースの数値がその職人の能力値である。
9. 各プレイヤーは色を決め、その色の煉瓦と船をすべて手元に置く。各プレイヤーは煉瓦 1 個を VP トラック(ボード外周)の 0 に、1 個を穀物市場(ボード右上)の一番下のスペースに、1 個を石市場(ボード右中央)の一番下のスペースにそれぞれ置く。
10. 各プレイヤーは初期カード(STARTER)2 種類(穀物畑と石切場)を 1 枚ずつ受け取り、「STARTER」の面を表にして自分の前に置く。
11. 3 人ゲームの場合、各建築スペース(川の途中の四角いスペースのある池)のスペースのうち川から遠い 1 つずつを未使用の船で埋める。ここは使用しない。
12. プレイ順タイル(数字の書かれた灰色)を 1 からプレイヤー人数まで用意し、シャッフルして各プレイヤーに 1 枚ずつ配って表向きにする。
13. プレイヤーボードの下スペースは自分が所有する石の数で、煉瓦を 1 個置いて所有する石の数を示す。プレイ順が 1 のプレイヤーは石を 2 個、2 は 3 個、3 は 4 個、4 は 5 個受け取る。

● ゲーム進行

ゲームは全 5 ラウンドで行われ、各ラウンドは 6 つのフェイズからなる。

○ 1. 川の準備フェイズ

各ラウンドの開始時、そのラウンド数が描かれたナイルデッキを上から 10 枚引き、ナイル川の右側のカードスペースに 1 枚ずつ表向きに置く。

第 1 ラウンドではナイルタイルは使用しない(ボードの表記をそのまま使用する)。2 ラウンド目以降では、ナイルタイルをすべてシャッフルし、ランダムにナイル川の左隣の丸スペースに表向きに配置する。

○ 2. 配置フェイズ

プレイ順に各プレイヤーは自分の船 1 隻を、ナイル川沿いのスペース(ナイルカード上、ナイルタイル上、建築スペース上)のうち 1 つに置くかパスをする。パスをしたらこのフェイズ中は再び船を置くことはできない。これを全員がパスをするまで繰り返す。

あるプレイヤーが 2 隻目以降の船を置く場合、それはそのプレイヤーが直前に置いた船よりも下流のスペース(スフィンクスデッキにより近い方)に置かなければならない。各スペースには船は 1 隻しか置けない。

船を置いたら、そのスペースに従って以下を行う。

A) ナイルカードスペース: そのカードを取って自分の前に置き、種類に従って以下を実行する。

- ◆ 穀物畑カード(中央に穀物)、石切場カード(中央に石): この時点ではなにもしない。
- ◆ 即時(Immediate): カード上中央に「Immediate」(即時)と書かれているカードは、獲得した時点でその内容を実行し、その後捨てる(例外: 赤の穀物畑とセットになっている場合、そのカードは捨てない)。
- ◆ 任意(Anytime): カード上中央に「Anytime」(任意)と書かれているカードは、ゲーム中の任意の時点(あるいはカードに表記されている時点)で使うことができ、その内容に従う。使用したら捨てる。
- ◆ 永続(Permanent): カード上中央に「Permanent」(永続)と書かれているカードは、これ以降ゲームの間中その内容を実行できる。

B) ナイルタイルスペース: ただちにその内容を実行する。アイコンの内容は後述。

C) 建築スペース: 各建築スペース(川の脇の船着き場に並んでいる四角いスペース)は、その左側のモニュメントの建築に対応している。

- ◆ このスペースに船を置く場合、任意の空きスペースに置く(右側から置く義務はない)。同じモニュメントの建築現場に 1 人のプレイヤーが複数の船を置くことはできない。
- ◆ ある船着き場のすべてのスペースが埋まっている場合、そこに通常のルールに従って船を置くことのできるプレイヤーは、代わりに自分の船を建物の脇に置くことができる。この船は「投機」であるとみなされる。建築フェイズ中、他のいずれかのプレイヤーがそのモニュメントを建築しない場合、投機プレイヤーはそのモニュメントの最後の手番として建築が行える。全員が建築をした場合、投機は無駄になる。

○ 3. 採掘フェイズ

各プレイヤーは自分の前の石切場カード(中央に石)に書かれている数の合計数の石を得る。得た石はプレイヤーボードの下トラックに追加する。25 個を超えた石は無駄になる。

○ 4. 穀物生産/食糧供給

各プレイヤーは穀物を生産し、それを自分の職人に供給する義務がある。

プレイ順に、そのプレイヤーは自分の穀物畑(中央に穀物)に書かれている数値を合計する。ただし、ボードの灌漑リングが一番下にあるときは、背景が緑の穀物畑の数値のみが合計でき、黄と赤は合計に含めない。灌漑リングが中央の時は背景が緑と黄の穀物畑の数値のみが合計でき、赤は合計に含めない。灌漑リングが一番上の時はすべてを合計する。

その後、そのプレイヤーは自分の職人の能力値を合計し、穀物の合計と比較する。穀物の合計の方が低い場合、足りない穀物 1 つにつき、穀物市場の自分の煉瓦のスペースの右側に示された VP を失う。

ゲーム中の効果で穀物生産合計を参照する場合は、常に色に関係なくすべての数値を合計する。

○ 5. 建築フェイズ

建築フェイズでは、建築スペースを上流の船着き場から順に解決する。同じ船着き場に複数のプレイヤーが船を置いている場合、ナイル川に近い方から解決する。船着き場はそれぞれ、一番上流がオベリスクと列柱、中間が立像とピラミッド、下流がスフィンクスに対応している。それぞれの建物には独自の建築ルールがある(後述)

建築を行う場合、その建築に必要な数値を合計する。コストとしてその数の石と職人の能力値が必要になる。石はその数を自分の所有数から減らす。職人は、基本の職人 1 人を裏返し、その能力値が合計以上である必要がある。その際、追加でリーダーを裏返してその能力値を加算してもよい。各職人は 1 ラウンド 1 回しか裏返せず、1 つの建築スペースでは基本の職人は 1 人しか裏返せない。オベリスクと列柱、立像とピラミッドはそれぞれ合計してコストを支払う。

その建築スペースでの建築を行わない場合、船をスペースから取り除き、他の船をナイル側に詰める。その後、投機の船があるなら空いたスペースに置く。

A) オベリスク: 全員共同で 1 つのオベリスクを建築する。数字の書かれたスペースがオベリスクのスペースで、建築は下から行い、任意の数のスペースをまとめて建築できる。数字がそのスペースを建築するためのコストになる。

建築したらそのスペースに自分の煉瓦を置き、その数字に等しい VP を得る。

オベリスクのスペースを 1 つ以上建築した場合、二重線よりも下側のスペースのみを建築していたなら、穀物市場か石市場のどちらか一方の自分の煉瓦を 1 スペース上げる。二重線の上側のスペースを建築していたなら、穀物市場と石市場の両方の自分の煉瓦を 1 スペース上げる。このボーナスは、建築したスペース数に関係なく 1 ラウンド 1 回のみ。

B) 列柱:各自が各列柱の自分の色のスペースを建築する。建築は左から行い、任意の数のスペースをまとめて建築できる。柱の下側の数字がそのスペースを建築するためのコストになる。

建築したらその柱の自分の色のスペースに自分の煉瓦を置き、その数字に等しい VP を得る。

オベリスクのスペースを 1 つ以上建築した場合、二重線よりも下側のスペースのみを建築していたなら、穀物市場か石市場のどちらか一方の自分の煉瓦を 1 スペース上げる。二重線の上側のスペースを建築していたなら、穀物市場と石市場の両方の自分の煉瓦を 1 スペース上げる。このボーナスは、建築したスペース数に関係なく 1 ラウンド 1 回のみ。

3 本目の柱(数値が黄)を建築したプレイヤーは、それ以降黄色の列柱タイルの効果を受ける。5 本目の柱(数値が紫)を建築したプレイヤーは列柱記録トークンを受け取り、これ以降紫の列柱タイルの能力を(各ラウンドまたはゲーム中に)1 回使用できる。使用したかどうかは列柱記録トークンで示す(未使用/開いた目、使用済/閉じた目)。7 本目(最後)の柱を建築したプレイヤーは、7 本目を完成させた順位に従って表記の VP を得る。

C) 立像:各自が各立像カードを個別に、各プレイヤーで平行して建築する。確率増は独立していて、どの立像から建築してもよいし、ある立像を完成させずに他の立像を建築してもよい。各立像カードは下のスペースから順に建築する。コストはそのスペース内の数字。複数の立像を同時に建築してよいが、各立像は 1 ラウンドに 1 スペースしか建築できない。

建築したらそのスペースに自分の煉瓦を置く。VP はゲーム終了時にのみ獲得する。

各カードには独自の条件があり、各スペースの脇の数字がその条件を満たすべき数になる。ゲーム終了時に、それぞれの立像について、自分が建築していてかつその条件を満たしたもっと高い位置のスペースの左側の点数が VP になる。

D) ピラミッド:全員共同で 1 つのピラミッドを建築する。数字の書かれたスペースがピラミッドのスペースで、建築は任意の列の左端から行い、任意の数のスペースをまとめて建築できる。ただし、上の列のスペースを建築するためには、そのスペースの下 2 つの両方のスペースに煉瓦がある必要がある。数字がそのスペースを建築するためのコストになる。

建築したらそのスペースに自分の煉瓦を置き、その数字に等しい VP を得る。

ある列が完成した際、ただちにその列に最も多くの煉瓦があるプレイヤーが、ボーナスとしてその列にある自分の煉瓦の数に等しい VP を得る。同数の場合はその中でより右端に煉瓦のあるプレイヤーがボーナスを得る。

ゲーム終了時、ピラミッドに最も多く煉瓦を置いているプレイヤーは 5VP を得る。

E) スフィンクス:スフィンクスを建築するプレイヤーは、自分の船があるスペースに書かれた数を最大として、任意の数をコストとして指定する。

コストの支払いを終えたら、スフィンクスデッキの一番上からその数に等しい枚数のカードを引き、そのうち 1 枚までを裏向きに自分の前に残し、残りをスフィンクスデッキの一番下に戻す。戻した 1 枚につき 1VP を得る。

○ 6. クリナップフェイズ

現在の VP 順に、各プレイヤーは協力ボーナスとして、3ヶ所の建築スペースすべてを建築していたら 5VP、2ヶ所を建築していたら 2VP を得る。

その後、すべての船と残っているナイルカードとナイルタイルをボードから取り除く。各プレイヤーは裏返した職人をすべて表に戻す。紫の列柱の能力が 1 ラウンド 1 回の場合、列柱記録タイルを表に戻す。

これが第 5 ラウンドの場合、ゲームが終了する。そうでない場合次のラウンドのターン順を決定する。次のラウンドのターン順は、現在の VP の低い順になる。各自の順番に従ったターン順タイルを受け取る。VP が同点の場合はその VP に後から到達したプレイヤーが先の順番になる。

● 市場

○ 石市場

一番下の 2 スペースには特別な効果は無い。

下から 3 つ目のスペースに入った場合、そのプレイヤーはただちに石を 2 つ得る。

一番上のスペースに入った場合、そのプレイヤーはただちに石を 3 つ得る。

一番上のスペースにある状態で石市場を進める指示があった場合、そのプレイヤーはその 1 回につき代わりに石を 3 つ得る。

ゲーム終了時、上 2 つのスペースに進んでいるプレイヤーは、残った石 2 つにつき 1VP を得る。

○ 穀物市場

職人に供給する穀物が不足した場合、不足する穀物 1 つにつき指定の VP を失う。穀物市場の一番下のスペースにいるプレイヤーは 1 つにつき -3VP、下から 2 つ目か 3 つ目のスペースなら 1 つにつき -2VP、上 2 つのスペースなら 1 つにつき -1VP。VP はマイナスになりえる。

下から 3 つ目のスペースかそれ以上のプレイヤーは、生産した穀物が供給に必要な数を上回っている場合、余分の穀物 3 つにつき 1VP を得ることができる。余分を移行のラウンドに持ち越すことはできない。

一番上のスペースにある状態で穀物市場を進める指示があった場合、そのプレイヤーはその 1 回につき代わりに 2VP を得る。

● ゲーム終了

5 ラウンドが終了したら、VP を計算する。現在の VP に以下を追加する。

- ◆ ピラミッドに最も多くの煉瓦を置いているプレイヤー(最多同数ならその全員)は +5VP。
- ◆ ゲーム終了時の得点効果を持つナイルカードの VP。
- ◆ 条件を満たしているスフィンクスカードの VP。条件を満たしていないカードは 0VP。
- ◆ 立像カードからの VP。各立像の建設済みで条件を満たす最も高いスペースの点数のみ得られる(一番下からの累計ではない)点に注意。

- ◆ 石市場の上 2 つのスペースのプレイヤーは石 2 つにつき+1VP。
- 合計 VP が最大のプレイヤーが勝利。同点の場合は、その中でプレイヤー順が後のプレイヤーが勝利。

● 2 人ゲーム変更点

○ 準備

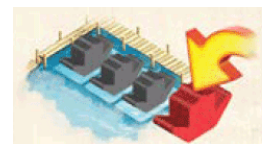
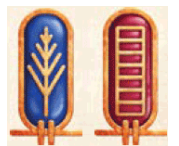
1. Kistarter 版ならオベリスクとピラミッドのオーバーレイをそれぞれの上に置く。通常版ならボードを 2 人ゲームの面にする。ゲームの準備の手順 3、5、11 はとばす。
2. ナイルデッキから「3+」と書いてあるカードをすべて除いて箱に戻す。
3. ナイルタイルのうち「3+」と書いてあるものをすべて抜き、その内 2 枚をナイルタイル置場のうち上流から 2 つのスペースに裏返して置く。それ以外は箱に戻す。その後残りのタイルをシャッフルして残りの丸スペースに置く。
4. 紫の列柱タイルのうち G6 と書かれているものを黄の列柱タイルスペースに置く。その後残りの紫の列柱タイルをシャッフルし、その内 1 枚を紫の列柱タイルスペースに置く。
5. 3 体目の立像スペースにはカードは置かない。
6. スフィンクスデッキから「3+」と書いてあるカードをすべて除いて箱に戻す。
11. 未使用の船で、各船着き場のスペースを川から遠い方から 2 つずつ埋める。
12. プレイ順タイルの 1 と 2 をシャッフルし、各プレイヤーに 1 枚ずつ配る。
13. プレイ順 1 のプレイヤーは石を 2 つ、プレイ順 2 のプレイヤーは石を 3 つ持ってゲームを開始する。

○ ゲーム進行

- ◆ 川の準備フェイズ: 最上流の 2 つのナイルカードスペースは使用せず、カードも置かない。
- ◆ 配置フェイズ: ナイルタイルの内 1 枚は、船の配置時ではなく建築フェイズに実行する。
- ◆ 建築フェイズ-列柱: 列柱記録トークンは各プレイヤーが最大 2 枚持つ。どちらがどちらの列柱タイルの能力に対応しているか明確にすること。
- ◆ 建築フェイズ-ピラミッド: ピラミッドには光と影の 2 つの面があるが、両方の面が繋がって 1 つの面であるものとして扱い、同じ数字の列は繋がって 1 つの列であるものとして扱う。

● アイコンの意味

- ◆ 職人：職人のイラストの脇に同じ色の上向きの矢印が1つある場合、その職人の能力値を1つ上げる。職人のイラストの脇に下向きの矢印が1つある場合、その職人の能力を1つ下げる(1未満にはならない)。
- ◆ 穀物：食糧供給フェイズに、穀物畑カードの穀物アイコンに書かれている数の穀物を得る。その他の任意カードの穀物カードも同様に指定数の穀物を得る。余った穀物は以降のラウンドに持ち越せない。
- ◆ 石：採掘フェイズに、石切場カードの石アイコンに書かれている数字の石を得る。その他のカードやタイルも同様に指定数の石を得る。得た石はプレイヤーボードの石の数で記録し、以降のラウンドに持ち越せる。
- ◆ 煉瓦：いずれかのモニュメントに置いてあるそのプレイヤーの煉瓦1つを意味する。置いてあるスペースの数値に関係なく、煉瓦はあくまで1つ単位で数える。
- ◆ 市場：紫地に麦のカルトーシュは穀物市場を、赤地に積み上がった石のカルトーシュは石市場を意味する。上向きの白い矢印1つは、その市場を1つ上げることの意味する。
- ◆ VP：黒地の丸に数字のシンボルは、その数のVPを得ることを意味する。自分のVPトラックの煉瓦が他のプレイヤーの煉瓦のあるスペースに入る場合、同じスペースの背後に置いて、そのスペースに入った順番がわかるようにする。
- ◆ 任意の職人：このイラストの脇に同じ色の上向きの矢印が1つある場合、4人の職人のうち任意の職人1人の能力値を1つ上げる(右側に移動する)。このイラストの脇に下向きの矢印が1つある場合、任意の職人の能力を1つ下げる(左側に移動する。すでに能力が1の職人を下げることはできない)。
- ◆ 灌漑リング：灌漑リングの脇に上向きの矢印が1つある場合、ボード上の灌漑リングを1スペース上下してよい。矢印が2つある場合、リングを2スペースまで上下してよい。
- ◆ 投機船：ナイルタイルのこのアイコンは建築フェイズに起動する。自分の投機船を1つ選び、その建築スペースの現在の船の最後尾に追加する(スフィンクスの場合は最後の船の最大枚数と同じ枚数まで指定できる)。このタイルの獲得時点では投機船がなくてもよい。



● 列柱ボーナススタイル



各穀物畑は、それぞれ追加で穀物を 2 つ生産する。これは穀物の生産数を参照する効果に数える。



石市場の一番上よりさらに上に進む場合、石を 3 つの代わりに 6 つ得る。



これ以降、いずれかのモニュメントに置いた煉瓦 1 つにつき追加で 1VP を得る。



4 人の職人の能力をそれぞれ 1 ずつ上げる。さらに初期 (STARTER) の穀物畑カードを裏返す。これ以降そのカードは穀物を 10 個生産する。



石市場の一番上よりさらに上に進む場合、2VP 得る代わりに 4VP 得る。



1 ラウンドに 1 回、基本職人を 2 人同時に裏返してコストの支払いを (合計値で) 行える。さらにリーダーを裏返してもよい。



ゲーム中 1 回、手番中に 2 隻目の船を置いてよい。



ゲーム中 1 回、自分の投機船 1 隻を建築スペースの最後尾に移動してよい。建築はその場所の最後に行く。



1 ラウンドに 1 回、自分が直前に置いた船よりも上流に船を置いてよい。その次の船は最も下流の自分の船よりも下流に置く。



1 ラウンドに 1 回、他の船がいるナイルタイルの上に自分の船を置いてもよい (自分の船がいるタイルでもよい)。