

Xerxes サマリー

● 目的

クセルクセス時代の太守となり、地方をとりまとめて VP を稼ぐ。

● 準備

1. 年次イベント(金に紋章)をシャッフルし、裏向きにボードの指定場所に置く。
2. 各プレイヤーは自分の色を選び、その色のプレイヤーマットを受けとって使用する面を決める。
3. 各プレイヤーは自分の色の資源トークン(紋章)6個、太守スタンド1つ、汎用トークン(顔)8つ(特殊能力トークン1つ、ワーカートークン2つ、建物インジケーター3つ、ターントークン1つ、VPトークン1つ)を受けとる。特殊能力トークンはプレイヤーマットの顔の上に置く。
4. 徴税カード(青に金袋)をシャッフルし、各プレイヤーに6枚ずつ配る。誰かに同一の徴税カードが複数配られたら配り直す。各自は5枚残して1枚捨てる。
5. 行軍カード(赤に剣)をシャッフルし、各プレイヤーに4枚ずつ配る。各自は3枚残して1枚捨てる。
6. 各プレイヤーは資源トークンを自分のマットの各資源の一番上(資源0)のスペースに置く。各プレイヤーはVPトークンを0VPのスペースに、太守スタンドをマットの顔の下に書かれているエリアに置く。
7. ランダムにプレイ順を決め、ターン順トラック(ボード右上)の対応するスペースに各自のターントークンを置く。
8. ミニチュアを年表トラック(ターン順の下)の1のスペースに置く。

● ゲーム進行

ゲームはラウンド単位で進行する。各ラウンドは以下の順で進行する。

○ 配置フェイズ

各プレイヤーはターン順に、ワーカーを1つを空いているエリアか空いているターン順の上のスペースに置く。その後、もう1回ターン順に同じ事を実行する。

○ イベントフェイズ

年次イベントの一番上のカードを公開し、山札の下側に置く。このラウンドはこの効果が適用される。

- ◆ 資源に×印:このラウンド中、その資源は得られない。
- ◆ 金袋3つ:このラウンド中、各プレイヤーは任意の資源を合計3つ得る。
- ◆ 剣:このラウンド中、各プレイヤーは任意の軍事ユニット1つを得る。
- ◆ 建物と×印:このラウンド中、その建物は建造できない。

○ 行軍フェイズ

ターン順に各プレイヤーは、自分の手札の行軍カードを2枚まで公開してプレイできる。プレイするためには、そこに描かれている軍事ユニットを(自分の太守やワーカーのあるエリア、あるいはイベントや徴税カード等で)持っている必要がある。イベントや能力で得た軍事ユニットはこの時点で消費できる(ターンをまたげない)。エリアから軍事ユニットを得た場合、そのエリアのワーカーを取り除く(太守なら倒す)。

行軍カードを解決した場合、自分に+5VPして、任意のプレイヤーを-1VPする。そのカードは自分の前に置く。

○ 資源フェイズ

ターン順に各プレイヤーは、自分のワーカーか(立っている)太守のいる各エリアについて資源を得る。そのスペースに描かれている資源の分、自分のプレイヤーマットの資源を増やす(対応するマーカーを下に下げる)。ワーカーのいるスペースならそのワーカーを取り除き、太守のスペースなら太守を倒す。

○ 建造フェイズ

ターン順に各プレイヤーは、まだ建造されていない建物(ボード下側)を1つ建造できる。全プレイヤーが建物を建造する機会を得た後、望むならターン順に各プレイヤーは別な建物を建造できる。各プレイヤーはゲーム中に建物を3つまで建造できる。

建物を建造する場合、そこに描かれている資源を支払い、自分のマーカーをその脇のスペースに置く。その後、その建物の効果を得る。

- ◆ 寺院(左端): 1ラウンド目なら7VP、2ラウンド目なら6VP、以下各ラウンド1VP低い値を得る。
- ◆ 道路、橋、麦貯蔵庫、宮殿(中央4つ): 建造したプレイヤーは青字のVPを得る。その後、そのプレイヤーは赤字のVPを、任意のプレイヤーに割り振ってマイナスする。
- ◆ 城塞(右端): 1ラウンド目なら1VP、2ラウンド目なら2VP、以下各ラウンド1VP高い値を得る。

○ 徴税フェイズ

ターン順に各プレイヤーは、自分の手札の徴税カードを任意の枚数プレイできる。プレイするためには、そこに描かれている資源を支払い、そのカードを前に置く。

カードの下の表記がVPの場合はただちにそのVPを得る。軍事ユニットの場合は、今後毎ラウンドその表記の軍事ユニットを1つ得る。

○ ターン順フェイズ

ターン順のスペースにワーカーを置いてあるプレイヤーがいる場合、ターン順マーカを任意の順番に変更する。

* ターン順ボーナス/ペナルティ

各プレイヤーはターン順に応じて以下のボーナスやペナルティを得る。

- ◆ 1 番手: 資源フェイズの終了時、このラウンド中に得た任意の資源を 1 つ失う。
- ◆ 2 番手: 行軍フェイズ中、得られる軍事ユニットのうち任意の 1 つを得られない。
- ◆ 3 番手: 行軍フェイズ中、任意の軍事ユニットを 1 つ得る。
- ◆ 4 番手: 資源フェイズの終了時、任意の資源を 1 つ得る(イベントで得られない資源は不可)。

○ ラウンド終了

各プレイヤーは自分のワーカーをすべて引き揚げ、倒れている太守を起こす。

年表トラックのミニチュアを 1 つ進め、次のラウンドに進む。

○ ゲーム終了

ラウンド終了時にいずれかのプレイヤーが 25VP に達しているか、第 7 ラウンドが終了している場合、ゲーム終了。最も VP の高いプレイヤーが勝利。

同点の場合、以下の順で同点上位を決める。

- A. プレイした行軍カードの多いプレイヤー
- B. 建造した建物の多いプレイヤー
- C. プレイした徴税カードの多いプレイヤー
- D. 残り資源の多いプレイヤー
- E. 特殊能力が未使用のプレイヤー

● 太守の特殊能力

各太守は固有の特殊能力を持ち、ゲーム中 1 回のみ、自分の手番中に使用できる（アッシリアを除く）。使用したら自分の特殊能力トークンを捨ててそのことを示す。

- ◆ アイギュプトス (Aegyptus) : 自分の軍事ユニット 1 つを別な軍事ユニット 1 つに変更する。
- ◆ バビロニア (Babylonia) : このラウンドの年次イベントを、自分だけ無視する。
- ◆ インディア (India) : 他のプレイヤー 1 人から資源を 1 つ奪う。
- ◆ パルティア (Parthia) : 任意の資源 2 つを、他の資源 2 つとして消費する。
- ◆ リディア (Lydia) : ターン順スペースが空いている場合、ターン順を任意に変更する。
- ◆ ソグディア (Sogdia) : 建造済みの建物 1 つを選び、そこに置かれている建物トークンを持ち主に返し、自分がその建物を（コストを支払って）建造する。
- ◆ バクトリア (Bactria) :すでに他のプレイヤーのワーカーの置かれているエリアを 1 つ選び、そのワーカーを他の空きエリアに移動し、自分のワーカーをそのエリアに置く。ターン順スペースは（入るのも移動させるのも）不可。
- ◆ アッシリア (Assyria) : ゲーム開始時に配られた行軍カードと徴税カードを捨てない。