

Age of Revive

エイジオブリバイブ



デザイン：北条 投了(芸無工房)
ディベロッパー:N2

…幾百の季節を費やした戦乱は、全てを破壊しつくしました。かつて王国一と称された街並みは炎に沈み、残されたものは、煙くすぶる廃墟のみ。領主たるあなたに与えられた使命は、この眠りついた都市の再生です。瓦礫を取り除き、早馬を各地に走らせましょう。人々は、働くべき施設を求めています。さあ、再び石を積み、鉄を打ち、古の繁栄を取り戻そうではありませんか！

◆ゲームの概要

Age of Revive(エイジ オブ リバイブ)は、復興と都市機能の再構築をテーマとした建築ゲームです。はじめは瓦礫の山が累々と重なるのみですが、これを撤去、再生して立派な建築物に変えてゆきます。建築された施設は円環状の世界を作り、プレイヤーはその上を転々と移動しながら、次の建築のための資源を集めます。壯麗な建物と、王の支持をもつとも積み上げた人物が勝者に選ばれることでしょう。

◆内容物

カード 65枚

施設カード（裏が廃墟のイラスト） 55枚
「テント小屋」（裏が「領主の館」） 4枚
「バラック」（裏が「邸宅」） 4枚
「街の中心」

「王の支援」（裏が薄い廃墟のイラスト） 各1枚

資源キューブ 102個 緑色：労働者

赤色：馬
黄色：食糧 青色：石 黒色：鉄 各20個
(食糧のみ22個)

プレイヤー駒(円柱形) 4色 各2個

マニュアル 1冊 (本書)

◆ゲームの準備 ~最初のゲーム~

以下のルールは、このゲームを初めて遊ぶ際の「入門用ルール」です。2回目以降の方や、建築系ゲームに腕に覚えのある方は、後述の「通常ゲーム」のルールも加えて遊んでください。

各プレイヤーは以下のものを受け取ります。

プレイヤー駒2個 「テント小屋」カード1枚
食糧(黄色キューブ) 3つ 馬(赤色キューブ) 2つ
鉄(黒色キューブ) ひとつ

各プレイヤーは自分の目の前に「テント小屋」を（テント小屋と書かれた側を表にして）置きます。

施設カードのうち「桟橋」「建築現場」「記念碑」「祝祭場」「神殿」「塔」「閑所」を抜き出して箱にしまってください（お買い上げ時にはカード山の底にあります）。最初のゲームでは使用しません。

残りの施設カードを裏にしてよく混ぜ、「テント小屋」と「テント小屋」の間に2枚ずつ重ねた山が4つずつ並ぶように配置します（初期配置図参照）。この山を「瓦礫」と呼びます。

さらに各プレイヤーに手札として1枚ずつ配り、残りを山札として場に置きます。

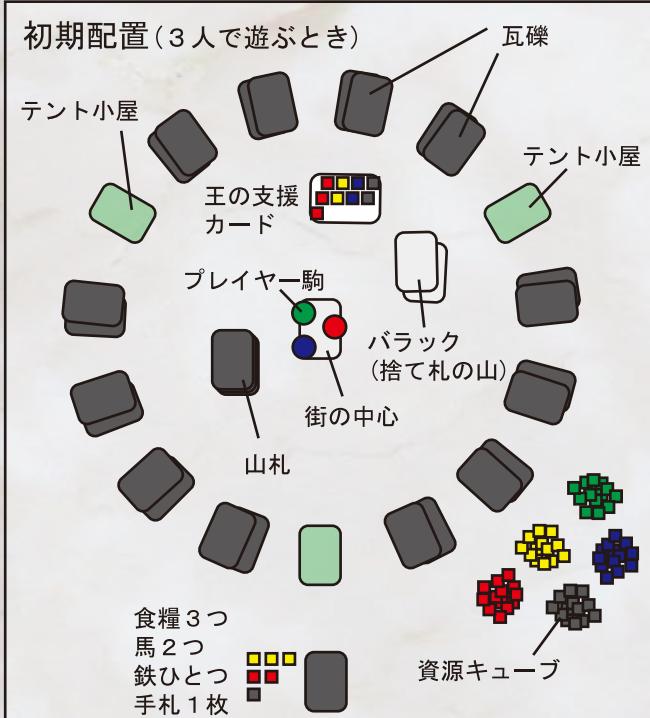
「街の中心」カードを場の中央に置き、各人のプレイヤー駒をひとつその上に乗せます。もうひとつはプレイヤーカラーの識別用です。自分の手元に置いてください。

「バラック」カードを4枚、場の空いている場所に重ねて置きます。これが「捨て札の山」になります。

「王の支援」カードの上に、描かれている資源を乗せます（4人ゲームでは12個、3人では9個）。

残りの資源キューブを場の空いている場所に置いておきます。これを「ストック」と呼びます。

“いちばん最近、ボランティア活動をした”プレイヤーが、スタートプレイヤーになります。そのプレイヤーから時計回りに手番を進行します。



◆手番にできること

手番プレイヤーは、以下の順序で行動を行ないます。

- ①移動／「街の中心」への帰還
- ②施設アクションの実行／瓦礫の除去
- ③建築

①移動(強制)

プレイヤーは、自分の駒を今置いているカードから別のカードの上に移動させなければいけません。

プレイヤー駒がある位置から、時計回りの方向に1マスから3マスまで駒を動かします。

カードのひと山を1マスと考えます。建築された施設カードであるか、裏向きの「瓦礫」であるかは問いません。

現在、駒が「街の中心」にある場合は、手番プレイヤーの「テント小屋」の直前に駒があつたものと考えて移動してください。

移動のさい、馬をひとつストックに支払うと、その手番に限り4マスから6マスまで移動できるようになります。2つ払うと7マスから9マス、3つ払うと10マスから12マス…と移動できます。

移動した先に他のプレイヤー駒があつてもかまいません。

・街の中心への帰還

プレイヤー駒が「街の中心」以外の場所にあった場合、移動の代わりに、駒を「街の中心」に帰還させることができます。このとき、馬を消費することはありません。

②施設アクション(任意)

移動（帰還）終了後、プレイヤー駒が乗っているカードに書かれたアクションを実行できます（しなくともかまいません）。他のプレイヤーのエリア（※後述）にある施設でもアクションを行なえます。

対象の施設カードに書かれた効果を適用します。

たとえば「テント小屋」の場合は、「食糧ひとつを支払って労働者ひとつを得る」もしくは「労働者3つと石・鉄各ひとつを支払ってこのカードを裏返す」のどちらかを行ないます。

「街の中心」では「食糧の手持ちを3つにする」「馬を2つにする」「カードを1枚得る」がすべて行なえます。

・瓦礫の除去

プレイヤー駒が「瓦礫」（裏向きのカード）の上に乗っている場合、プレイヤーは施設アクションのかわりに「瓦礫の除去」を行ないます。

駒が乗っているカードの山を（2枚あれば2枚とも）取って手札に加え、空いたスペースにプレイヤー駒を配置します。

この空いたスペースは、そのプレイヤー駒が移動するまで1マスとして数えます。もし、他のプレイヤー駒がこのマスで移動を終了したら、そのプレイヤーは施設アクションも瓦礫の除去も行えません。

③建築(任意)

その後、手札にある施設カードを1枚だけ場に出すことができます。

まず、建築するカードの左上に書かれている資源をすべてストックに支払います。

カードが横長にレイアウトされているものは、「郊外施設」です。プレイヤーの手元に配置します。

縦長のカードは手番プレイヤーの「エリア」内に配置します。

・エリア

あるプレイヤーの「テント小屋（領主の館）」から、左隣のプレイヤーの「テント小屋（領主の館）」の直前までが、そのプレイヤーの担当する「エリア」です。縦長の施設カードは、自分のエリア内の任意のカードとカードの間に配置します。

・建築のルール

ひとりのプレイヤーが同じ名前の施設を複数建築することはできません。

プレイヤー駒の位置は、施設の配置には影響しません。手番プレイヤーの駒がその時どこにあっても、建築は自分のエリア内の任意の場所に行なうことができます。

他のプレイヤーのエリアに建築を行なうことはできません。

一度に2枚以上の施設を建築することはできません（「大工寄合所」などの施設アクションを行なえば、1手番に複数建築することは可能）。

・「王の支援」と資源の獲得(強制)

右下に赤い六角形に羽ペンの描かれている施設を建築した、あるいは裏返して得たプレイヤーは、ボーナスとしてただちに「王の支援」カード上の資源キューブの中から好きなものをひとつ獲得しなければなりません。

※「離宮」を建築した場合は、資源を2つ獲得します。

以後、「王の支援」を参照するカード効果では、あなたのエリアや「郊外施設」カードに描かれた「王の支援」アイコンの数を数えます。

◆建築まで終わると手番は終了し、左隣のプレイヤーに手番が移ります。



◆ゲームの終了

ゲームは「王の支援」カード上の資源キューブがすべてなくなつた時点で、即座に終了します（手番の途中であつても）。

◆得点計算

各プレイヤーは、自分のエリア内と手前にある施設の勝利得点（右下に描かれている盾アイコンの数字）と一部のカードで得られる追加得点を合計します。

勝利得点が変動する施設（例えは「穀倉」は、あなたの場の「王の支援」アイコンの数）も存在します。

合計の多いプレイヤーが勝者です。同点の場合は、スタートプレイヤーから時計回りに見て、より遠い方を優位とみなします。

◆その他のルール

手持ちの資源や「王の支援」の数、手札枚数などは、公開情報です。聞かれたなら答えなければいけません。

手札は「領主の館」のアクションが行なわれるまでは、何枚保持してもかまいません。

各プレイヤーの持てる資源の上限は、一種類ごとに10個までです。それ以上を得ることはできません。

資源キューブは、ルール上無限に存在します。不足した場合は他のもので代用してください。

◆通常ルール

ゲームに慣れたなら採用してください。より深く、このゲームを楽しんでもらえる筈です。

・手番順は正

スタートプレイヤーの決定が終わった後、資源キューブ5種をひとつずつ場の中央に並べます。

スタートプレイヤーの右隣から反時計回りに、並べられたもののうちからひとつを獲得します。

全員ひとつずつ取ったら残りは場に返し、スタートプレイヤーから通常通り手番を進行してください。

・新カード追加

箱の中にしまっておいた「桟橋」～「閑所」を、新たに山札に加えてください。ややクセの強いカード群ですが、ゲーム展開に多様性を生み出します。

◆カード細則

「街の中心」：例えは馬が4つある状態で帰還しても、2つに減らされることはあります。

「バラック」：ゲーム開始時、捨て札の山に置かれています。これは「街の中心」の施設アクションなどによって手札に加えることが出来ます。「バラック」をひとりのプレイヤーが（ゲームを通じて）2回以上手札にすることを禁止します。一度手札に入った「バラック」は、捨てることも奪われることもありません。

「邸宅」：手札からいきなり「邸宅」として建築することはできません。アイコンが2つ描かれていますが、これは得点計算などで「通常施設」2つぶんとして数える、ということです。

「テント小屋」：「通常施設」ではないことに注意。

「貴族の屋敷」「城門」など：これらの施設を建築する際には、いずれかのプレイヤーが、対応する施設を建築済みでなければいけません。その施設を持っているのが自分の場合、必要資源を払うだけでかまいませんが、他プレイヤーが持つ場合、追加で労働者ひとつを渡さなければなりません。複数プレイヤーが持つ場合は、誰に労働者を渡すかは手番プレイヤーが決定します。

「街道」：上記の建築などで他のプレイヤーへの労働者の譲渡を馬や食糧で代用することはできません。

「運河」：まず最初に馬を支払って、何回アクションを行なうかを確定しなければなりません。その後どの施設のアクションから行なうかは、手番プレイヤーの任意です。

「運河」「馬車小屋」など：これらは「特殊施設」で起動できるのは、あくまで「通常施設」アクションのみです。「特殊施設」同士はアクションが繋がらないでの注意。

「集会所」：手番プレイヤーは、3人戦なら3つ、4人戦なら2つの資源を得ることになります。

「市政府舎」：右側のアクションが行なわれた際、手札を持っていないか「バラック」しか持っていないプレイヤーは、カードを渡す必要はありません。

「保管庫」：得点計算で数える「瓦礫」は、2枚重なつていれば「2」とカウントします。マイナス点になる可能性もあります。

「祠」：あくまで「ひとつの代わり」です。例えば「祠」と「兵舎」しか出ていない時には、「離宮」は建築できません。

「要塞」：万ー7以上の「王の支援」を持っていても、得点は18点です。

「大工寄合所」「祝祭場」：あくまで「建築」なので、「テント小屋」や「バラック」を裏返すことはできません。

「建築現場」：例えは、「鍛冶屋」を「大工寄合所」に立て替える際には、差分(足りない分)の労働者ひとつと石ひとつ、そして追加の石ひとつが必要になります（「兵舎」を持つプレイヤーへの支払いも必要）。

「記念碑」：唯一、労働者を必要としない施設です。移動しても何のアクションもできません。

「塔」：隣あう2つの施設が異なるプレイヤーのエリアに属してもかまいません。

「城門」「祝祭場」：アクションは2回まで行なえますが、1回だけに留めてもかまいません。

「桟橋」：最初は労働者が乗っていますが、以降はアクション時に支払った資源ひとつが乗ります。その資源は次にここでアクションを行なったプレイヤーが得ることになります。

「神殿」：初めてプレイヤーが通り過ぎたときに、ストックから資源キューブをひとつ取って、1点のマス(下の方)に置きます。

「閑所」：山札も捨て札も無い場合には、カードを得ることはできません。

内容物に不足がありました際には、こちらまでご連絡下さい。

moreau_apparition@yahoo.co.jp

