

Age of Revive

エイジオブリバイブ



デザイン：北条 投了(芸無工房)
ディベロップ：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に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るのです。
壮麗な建物と、王の支持をもっ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「棧橋」「建築現場」「記念碑」「祝祭場」「神殿」「塔」「関所」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。

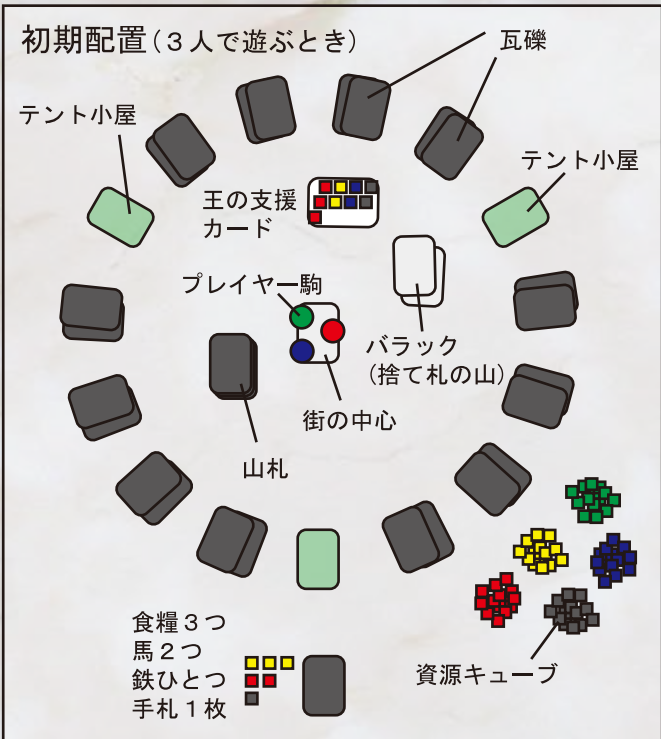
「街の中心」カードを場の中央に置き、各人のプレイヤー駒をひとつその上に乗せます。もうひとつはプレイヤーカラーの識別用です。自分の手元に置いてください。

「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」の直前に駒があっ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ってもかまいません。

・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(しなくてもかまいません)。他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)

そのあと、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いても、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本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。

以降、「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。

