

## イベントカード

### ACADEMY 学院

SCIENTIA の行動時に使用。相手が持つ知識 1 つ(それで学者を獲得したか否かに関らず)につき黄金 1 を獲得

### ARCHITECT 建築家

TEMPLUM に入ることなく神殿を 1 個建てる(費用は通常のまま)

### BURGLARY 強盗

相手は貨幣を半分だけ失う(端数は手元に残る)

### CHARITY 施し

集めている有力者の枚数が相手より 1 枚少ないごとに、貨幣 1 を獲得する

### CORRUPTION 墮落

相手は、大理石・鉄・黄金のそれぞれについて、4 つ以上持っていた場合はその資源を 1 つ失う

### DIPLOMACY 外交術

自分の都市ではなく相手の都市を用いて産出を行う

### EARTHQUAKE 地震

防壁を任意に 1 枚選び、これを破壊する

### FORGE 鉄工所

MILITIA で配備を行う際、陸軍駒 1 個を無料で配備できる

### FORTRESS 要塞

相手の進軍中、征服フェーズに使用。いま相手に征服されようとしている自国の都市 1 つを選び、この都市の防御力を 1 上げる

### GANG 組

TEMPLUM に入ることなく防壁の建設を行う

(※英語の GANG より、ドイツ語の BAUTRUPP=[大工の]組、のほうから内容から適切)

### GOLD MINE 金鉱

AURUM の行動時、黄金を産出する自国の都市はそれぞれ、黄金を余分に 1 個ずつ産出する

### HONORARIUM 謝礼

所有する学者 1 人につき、任意の資源(大理石・鉄・黄金)を 1 受け取る

### MERCHANT 貿易商

相手の手元から大理石・鉄・黄金を任意の組み合わせで合計 3 選んで受け取り、代わりにこちらの手元から任意に合計 3 選んで渡す

### MINING 採鉱

神殿の建っていない自国の都市 1 つを選び、産出する資源(大理石・鉄・黄金)の種類を恒久的に変える

### MUTINY 反乱

黄金 1 を払う。軍隊を任意に 1 駒選び、これを消散させる(新兵枠に戻す)

### ORACLE 神託

黄金 1 を支払い、場札からイベントカードを 1 枚取る

### PESTILENCE 伝染病

1 都市の防御力を 1 下げる(ゼロまで下がる)

### PRIVILEGE 特権

無料で輪盤上を 6 マスまで進める

### PROSPERITY 好況

防壁のある自国の都市ひとつにつき、黄金 1 を獲得

### PURCHASE 購入

黄金 2 を払い、鉄 2 と大理石 2 を受け取る

### RECRUITS 召集

SCIENTIA に入ることなく、新兵を 2 駒まで徴募できる(費用は通常のまま)

### SABOTAGE 怠業

黄金を 1 払う。相手はイベントカードを 1 枚失う(相手の手番中には使えない)

### SETTLER 開拓者

都市を 1 つ、黄金 1 のみの支払いで設立できる(ただし隣接都市による追加費用の貨幣は通常のまま)

### SHIPYARD 造船所

MILITIA で配備を行う際、海軍駒 1 個を無料で配備できる

### STONE PIT 石切場

MARMOR の行動時、大理石を産出する自国の都市はそれぞれ、大理石を余分に 1 個ずつ産出する