



## ロール・スルー・ジ・エイジズ 早見表

表 1 - ダイスの目







ダイスの目	得るもの	効果	タイミング
	食料 3	ベグボード上の食料のベグを 3 段階進める。	手順 1
	物資 1	物資を既定の順番で 1 種類ずつ獲得する。 例：物資 1→木 1 物資 2→木 1+石 1 物資 3→木 1+石 1+壺 1 以下同様	手順 1
	物資 2 と ドクロ 1	全ダイス確定後、ドクロのマークが 2 つ以上出ていたら災いが起こる。ドクロは以降のラウンドに引き継がない。	手順 1 及び 3
	労働者 3	都市またはモニュメントのマス 3 つにチェックする。	手順 2
	食料 2 または 労働者 2	ベグボード上の食料のベグを 2 段階進めるか、都市またはモニュメントのマス 2 つにチェックする。	手順 1 または 2
	コイン 7	進歩の取得コストを支払うために使用できる。手番の終了時に失われる。	手順 4

表 2 - 災いの結果

原因	結果	効果	対策
食料不足	飢餓	食料の足りない都市 1 つにつき 1 ポイントを失う。	食料（都市 1 つにつき食料 1 が必要）
ドクロ 1	なし	なし	なし
ドクロ 2	旱魃 (かんばつ)	2 ポイントを失う。	“灌漑” を持っていれば影響を受けない
ドクロ 3	疫病	対戦相手全員が 3 ポイントを失う。	“医術” を持っていれば影響を受けない
ドクロ 4	侵略	4 ポイントを失う。	“長城”（13 マスのモニュメント）を完成させていれば影響を受けない
ドクロ 5 以上	反乱	その手番に獲得したのもも含め、すべての物資を失う。	“宗教” を持っていれば、対戦相手全員がすべての物資を失う。“宗教” を持っている対戦相手は、その影響を受けない





表 3 - 進歩

取得した進歩は、以下のようにルールを変更します。

コスト	ポイント	進歩	効果
10	2	指導者	ダイス確定後、ダイスを1個選んで振り直せる。ドクロの目が出たダイスも振り直せる。振った結果は受け入れなければならない。
10	2	灌漑	“旱魃（かんばつ）”の影響を受けない。
15	3	農業	食料の目が出たダイスによって得られる食料が1増える。⌘のダイス目の場合、食料を選んだ時にも適用される。
15	3	採石技術	手番に1つ以上石を獲得した場合、追加で石を1つ得る。
15	3	医術	“疫病”の影響を受けない。
20	4	貨幣	⊕のダイス目から、7コインではなく12コインを獲得する。余ったコインを次の手番に持ち越すことはできない。
20	4	隊商	手順5で物資を捨てる必要が無い。
20	6	宗教	“反乱”が起きた時、あなたが物資を失う代わりに対戦相手全員がすべての物資を失う。
30	6	穀倉	進歩を取得する際、食料1を支払うごとに4コインを獲得する。余ったコインを次の手番に持ち越すことはできない。
30	6	石工	労働者の目が出たダイスによって得られる労働者が1増える。⌘のダイス目の場合、労働者を選んだ時にも適用される。
40	6	土木技術	建設する際、石1を支払うごとに都市やモニュメントのマス3つにチェックすることができる。石はいくつでも支払える。
50	8	建築術	ゲーム終了時、自分が完成させたモニュメント1つにつき追加の1ポイントを獲得する。
60	8	帝国	ゲーム終了時、自分の○のついた都市1つにつき追加の1ポイントを獲得する。

