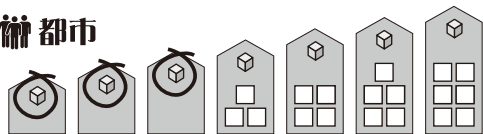


ROLL THROUGH the AGES

青銅の時代

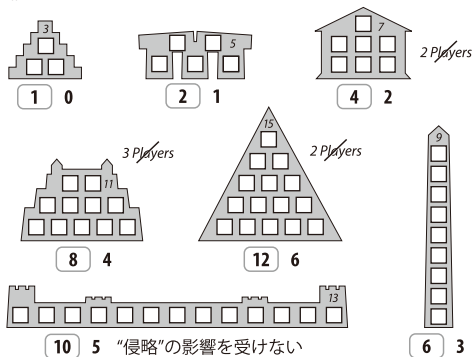
都市



進歩

コスト	名前	ポイント	効果
10	<input type="checkbox"/> 指導者	2	ダイスを最後に1個振り直す
10	<input type="checkbox"/> 灌漑	2	“旱魃(かんばつ)”の影響を受けない
15	<input type="checkbox"/> 農業	3	ダイスごとの獲得食料+1
15	<input type="checkbox"/> 採石技術	3	1つ以上石を獲得したら石+1
15	<input type="checkbox"/> 医術	3	“疫病”の影響を受けない
20	<input type="checkbox"/> 貨幣	4	コインのダイス目の価値が12になる
20	<input type="checkbox"/> 隊商	4	物資の廃棄を行わなくてよい
20	<input type="checkbox"/> 宗教	6	“反乱”が対戦相手全員に影響する
30	<input type="checkbox"/> 穀倉	6	食料1支払うごとに4コイン獲得
30	<input type="checkbox"/> 石工	6	ダイスごとの獲得労働者+1
40	<input type="checkbox"/> 土木技術	6	石を消費することに労働者+3
50	<input type="checkbox"/> 建築術	8	モニュメントによる終了時ボーナス
60	<input type="checkbox"/> 帝国	8	都市による終了時ボーナス

モニュメント



災い



プレイヤー

手番の流れ

1. ダイスを振り、物資と食料を集める
2. 都市に食料を供給し、災いを受ける
3. 都市やモニュメントを建設する
4. 進歩を1つまで取得する
5. 物資を総数6以下になるまで廃棄する

ダイス

食料3	労働者3
物資1	食料2 または労働者2
物資2 とドクロ	コイン7

災い

原因	結果	効果
食料不足	飢餓	-1ポイント(都市1つにつき)
	なし	影響なし
	旱魃	-2ポイント
	疫病	-3ポイント(対戦相手全員)
	侵略	-4ポイント
	反乱	物資をすべて失う

ゲーム終了

- ラウンド終了時、以下の条件でゲーム終了
- 1人のプレイヤーが5つの進歩を取得している
 - 全てのモニュメントが1回以上完成している

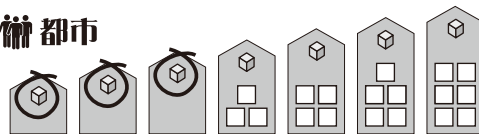
スコア

<input type="text"/>	進歩
<input type="text"/>	+モニュメント
<input type="text"/>	+ボーナス
<input type="text"/>	=小計
<input type="text"/>	-災い
<input type="text"/>	=合計

ROLL THROUGH the AGES

青銅の時代

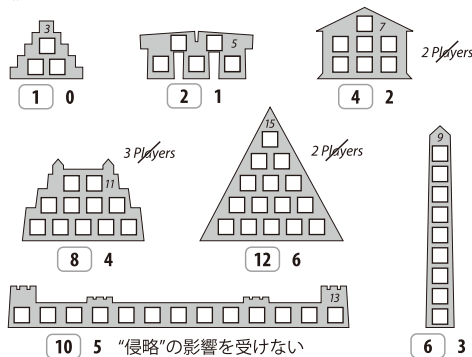
都市



進歩

コスト	名前	ポイント	効果
10	<input type="checkbox"/> 指導者	2	ダイスを最後に1個振り直す
10	<input type="checkbox"/> 灌漑	2	“旱魃(かんばつ)”の影響を受けない
15	<input type="checkbox"/> 農業	3	ダイスごとの獲得食料+1
15	<input type="checkbox"/> 採石技術	3	1つ以上石を獲得したら石+1
15	<input type="checkbox"/> 医術	3	“疫病”の影響を受けない
20	<input type="checkbox"/> 貨幣	4	コインのダイス目の価値が12になる
20	<input type="checkbox"/> 隊商	4	物資の廃棄を行わなくてよい
20	<input type="checkbox"/> 宗教	6	“反乱”が対戦相手全員に影響する
30	<input type="checkbox"/> 穀倉	6	食料1支払うごとに4コイン獲得
30	<input type="checkbox"/> 石工	6	ダイスごとの獲得労働者+1
40	<input type="checkbox"/> 土木技術	6	石を消費することに労働者+3
50	<input type="checkbox"/> 建築術	8	モニュメントによる終了時ボーナス
60	<input type="checkbox"/> 帝国	8	都市による終了時ボーナス

モニュメント



災い



プレイヤー

手番の流れ

1. ダイスを振り、物資と食料を集める
2. 都市に食料を供給し、災いを受ける
3. 都市やモニュメントを建設する
4. 進歩を1つまで取得する
5. 物資を総数6以下になるまで廃棄する

ダイス

食料3	労働者3
物資1	食料2 または労働者2
物資2 とドクロ	コイン7

災い

原因	結果	効果
食料不足	飢餓	-1ポイント(都市1つにつき)
	なし	影響なし
	旱魃	-2ポイント
	疫病	-3ポイント(対戦相手全員)
	侵略	-4ポイント
	反乱	物資をすべて失う

ゲーム終了

- ラウンド終了時、以下の条件でゲーム終了
- 1人のプレイヤーが5つの進歩を取得している
 - 全てのモニュメントが1回以上完成している

スコア

<input type="text"/>	進歩
<input type="text"/>	+モニュメント
<input type="text"/>	+ボーナス
<input type="text"/>	=小計
<input type="text"/>	-災い
<input type="text"/>	=合計